ABRIL 2002

TRAMA

revista mensual y gratuita sobre la historieta

13

OTAKULAND

DISTRIBUCIONES

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE:

ALTERCOMIC,
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
STYXX,
MACFARLANE TOYS

...Y MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

C.R.G. FRJ

TFNO: 91 666 96 52 / 55 - FAX: 91 666 93 74
POLÍGONO SANTA ANA, C/ BERBIQUÍ 21,
28529 RIVAS VACIAMADRID, MADRID

Sumario

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Jorge García.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Dibujo de Stan Sakai, color de Iñaki Gutiérrez.
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino).

Gracias a Miguel Barrena y Fernando Martínez Vargas por los préstamos de material.

4 Entrevista a Stan Sakai
10 Noticias
16 CrossGen
23 Previews
30 Heroes y números
38 Ana Juan
42 Reseñas
47 Checklist

Editorial

Como bien sabéis además de la revista estamos editando tebeos. Primero fue Grendel, ahora Mis Circunstancias, y de cara al salón del cómic de Barcelona tenemos algunos lanzamientos en cartera. El problema surge inmediatamente: ¿debemos reseñar nuestras propias obras? Y si la respuesta es afirmativa, ¿Cómo? La mayoría ya entenderéis que la revista no es un negocio, es algo mucho más parecido a una vocación, si no fuera por el amor al medio de TODOS los que participamos en su realización, jamás compensaría el esfuerzo. Por lo tanto si hacemos reseñas de nuestras obras se perdería cierta magia y credibilidad que creemos merecer, pero si no aparecen estaríamos en una situación realmente paradójica, seríamos los únicos editores que no se aprovechan de la difusión de Trama. La solución ha sido simple, dejaremos estas reseñas en manos de gente no relacionada con la editorial o la revista, en este número es Jaime Vaquer (Dolmen) el que reseña nuestro libro. Esperemos que os guste la solución.

Stan Sakai

Stan Sakai es mundialmente conocido como el creador de Usagi Yojimbo, el popular conejo samurái. En Angulema pudimos conversar con este gran autor y mejor persona, del que Planeta de Agostini ha editado hasta la fecha siete tomos recopilatorios y en breve publicará el octavo.

Por Koldo Azpitarte

TRAMA: Comencemos hablando un poco de tus inicios. Tu primer trabajo en el mundo del cómic fue en Groo, ¿no es así?

SAKAI: Efectivamente. En aquella época yo daba clases de caligrafía y Sergio, a quien conocía desde hacía unos años, me dijo: "Voy a comenzar un comic book, ¿te interesaría rotularlo?", a lo que yo respondí: "Claro". Nunca había rotulado ningún cómic y la verdad es que no sabía muy bien cómo hacerlo. Suerte que una revista llamada "Comic Scene" publicó por aquel entonces un artículo en el que explicaba paso a paso cómo se debía hacer, el tamaño de la letra y todo eso. Aun así, tardé varios números en encontrar el tipo de pluma que mejor se adaptaba a mi estilo. Gracias a la generosidad de Sergio, también pude conseguir trabajo como rotulista de varias tiras de prensa.

Anteriormente había estudiado dibujo y pintura en la Universidad de Hawai y en el Art Center College of Design de Los Angeles. De este modo, conseguí trabajo como dibujante comercial, haciendo anuncios, ilustraciones para libros y todo tipo de dibujos, pero siempre con el objetivo de poder realizar cómics algún día.

Comencé mandando trabajos a fanzines y así empecé a ser conocido. Poco después de rotular los tebeos de Groo para Sergio, mandé una historieta a Steve Gallacci, que pretendía editar una revista de cómics variados. De este modo, en el primer número de Albedo apareció el que sería mi primer trabajo profesional: Nilson Groundthumper.

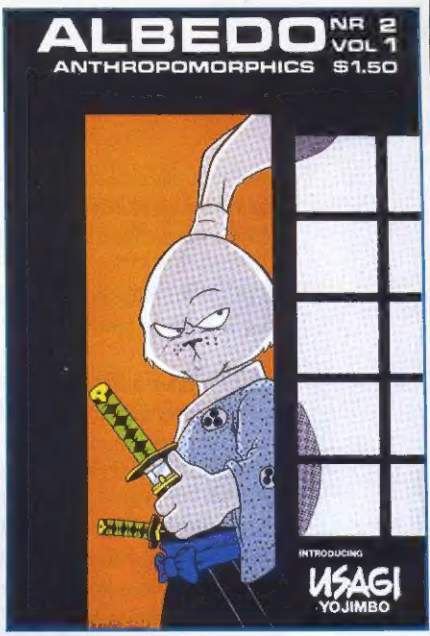
T: Me temo que el lector español no conoce nada de esa obra, ¿podrías explicarnos en qué consistía?

S: Nilson fue concebido como una fantasía medieval ambientada en Europa, y Usagi iba a ser un secundario en dicha historia. Las historias de Nilson y Hermy tienen un tono más humorístico. Nilson y Hermy han aparecido en varios de los especiales a color de Usagi que no están incluidos en la cronología oficial de la serie, y no descarto volver a retomarlos en un futuro, pero de momento Usagi capta todo mi interés y no me deja tiempo para otros proyectos.

"LOS TEXTOS PASAN DE MARK A STAN SAKAI, MAESTRO CALIGRAFISTA, QUE ADEMÁS ES EL AUTOR DE SU PROPIO COMIC-BOOK, YO JIMBO."
YOU WANT THE WHOLE ISSUE WHEN?*
*¿PARA CUANDO DICES QUE LO QUIERES?

T: ¿Ha influido algo Aragonés en tu obra?

S: Sin duda. Probablemente sea el autor que más ha influido no ya en Usagi, sino en mi forma de



enfrentarme a la creación de cualquier cómic. De hecho, Sergio es una persona de una vasta erudición y tiene grandes conocimientos de cultura japonesa. Recuerdo que, en mis primeros números, cuando le enseñaba mis dibujos, me decía cosas como que debía corregir esta casa o aquella barca porque no se correspondían a la época en la que había ambientado la historia. Fue ese afán suyo por el rigor histórico y cultural el que me empujó a profundizar más en mis raíces y a documentarme cada vez más para mis historias.

T: Eres hawaiano, pero tus padres son japoneses, ¿no?

S: En realidad mi madre es la japonesa. Mi padre nació ya en los Estados Unidos y fueron mis abuelos los que vinieron de Japón. Yo vendría a ser la tercera generación, aunque, paradójicamente, yo nací en Japón, donde mi padre estaba destinado. Luego nos volvimos a Hawai y allí viví mi infancia y juventud.

T: ¿Fuiste educado en la cultura japonesa?

S: Un poco. Hawai tiene una gran cantidad de descendientes de japoneses y en el cine podías ver películas de samuráis todas las semanas. Me encantaban esas películas. Yo apenas hablo japonés y, aunque lo entiendo bastante bien, mi educación es predominantemente americana. Fue con el paso de los años cuando me fui interesando cada vez más por lo japonés, ya que, además de ser parte de mis orígenes, me sirve para documentar adecuadamente las aventuras de Usagi. Hoy en día tengo en mi casa una notable biblioteca de obras acerca de la cultura japonesa, y de nuevo he de agradecérselo a Sergio, que fue quien más me animó a profundizar en mis raíces y hacer así una obra genuinamente personal.

T: ¿Leías manga de niño? ¿Los lees ahora?

S: No, no, para nada. De niño leía cómics de Marvel y DC. Me encantaban Stan Lee, Jack Kirby y, sobre todo, Steve Ditko. He leído algún manga que otro y me encanta Toriyama, especialmente en Dr.Slump y en los primeros episodios de Dragon Ball, pero no estoy muy al día en este mercado.

T: ¿Y qué hay de Lone Wolf and Cub, a quienes homenajeas con tus personajes Lone Goat and Kid, a los que Usagi encuentra en el tomo recopilatorio número cinco?

S: Lone Goat and Kid son un homenaje a Lone Wolf and Cub, un manga excelente, pero mi conocimiento de la serie vino a través de las películas que vi hace ya más de quince años y con las que disfruté muchísimo.

T: ¿Qué autor consideras que ha sido tu mayor influencia además de Sergio Aragonés?

S: Desde luego tendríamos que nombrar a Sergio, pero otros autores que me han influido mucho son Steve Ditko y la forma de entintar de Milo Manara. Sí, ya sé que no se nota mucho, pero así es. Hay otros como Moebius o Arthur Adams que me gustan mucho, pero no me atrevería a decir que han influido en mi obra.

T: ¿Lees algún cómic en la actualidad?

S: Hay varias series que sigo fielmente, como Bone, Akiko, Castle Waiting o Astro City (aunque ésta hace mucho que no sale...) y, en general, compro todo lo que sale de Paul Dini o Guy Davis.

T: Curiosamente, en España, Usagi fue publicado a raíz del éxito cosechado por Bone, lo cual no deja de ser una paradoja, teniendo en cuenta que siempre te ha tenido como su inspiración.

S: Admiro mucho el trabajo de Jeff Smith y fue un placer poder realizar mi pequeña contribución a la serie con la historia de complemento de las Monstroratas. Fue un error por mi parte hacerlo, ya que mis dibujos son bastante menos bonitos que los de Jeff y todo el mundo me lo echa en cara, pero lo

pasé muy bien haciéndolo. Hay sitio para Bone y para Usagi en el mercado, y la existencia del uno no sólo no perjudica, sino que beneficia al otro.

T: Usagi Yojimbo ha pasado por varias editoriales. ¿A qué se debe tanto cambio?

S: La respuesta es más sencilla de lo que parece. Dejé Fantagraphics porque ellos habían ido eliminando uno por uno sus cómics de la línea para todos los públicos, y no creía que Usagi pegara mucho con Love and Rockets, por mucho que me encante el trabajo de Los Hernández. A esto hay que sumar que mi relación con Peter Laird y Mirage era muy buena: habíamos hecho un crossover entre Usagi y las Tortugas Ninja Mutantes, Usagi apareció en la serie de animación y hasta se puso a la venta un muñeco. El paso natural era que Usagi fuese publicado por Mirage, y así fue hasta que cerraron la línea de cómics. Tras esto, hubo varios editores interesados en seguir publicando la serie, pero fue Dark Horse quien hizo la oferta más seria, y me quedé con ellos. Es curioso, porque no he tenido ningún problema con ningún editor y conservo excelentes relaciones con Fantagraphics, con Peter Laird y, por supuesto, con mi actual editorial.

T: ¿Y no sería mejor tener todos los volúmenes publicado por una misma editorial, en Dark Horse, por ejemplo?

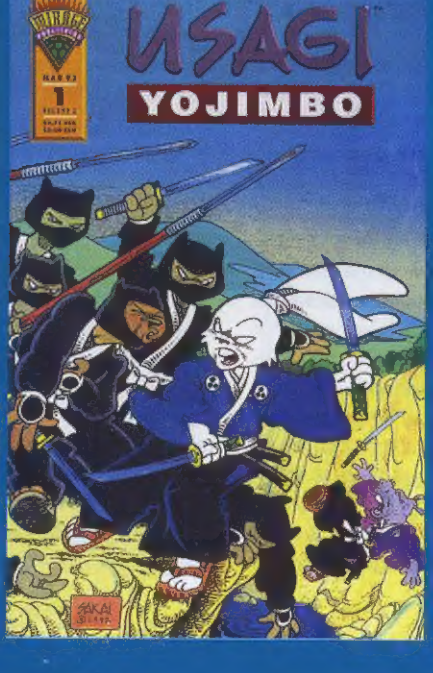
S: No, no es necesario. Ahora va a aparecer en los EE. UU. el tomo 15 de la serie y todos los ejemplares previos están disponibles o a punto de ser reeditados. Estoy agradecido a Fantagraphics y a Dark Horse por mantenerlos en el mercado. Quizá sería más fácil encontrarlos todos si pertenecieran a una misma editorial, pero si un lector se interesa mínimamente acerca de cómo conseguirlos, los puede obtener.

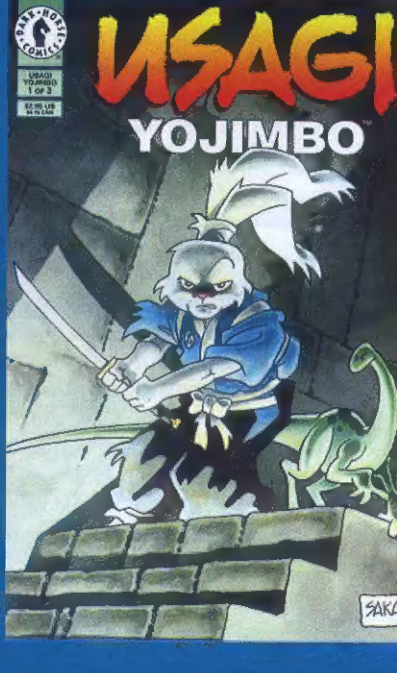
T: Hablemos un poco de Usagi como personaje. Su aspecto ha ido variando con los años, humanizándose conforme las historias se vuelven más densas. ¿Es un cambio consciente?

S: Es cierto que el aspecto de Usagi es diferente al de sus inicios, pero se trata de algo completamente inconsciente por mi parte. De algún modo es como si tu creación, tu personaje adquiriese vida propia y dictara su propia evolución.

T: ¿De dónde viene su nombre?

S: Bueno, "Usagi" significa 'conejo' y "Yojimbo" es algo así como 'guardaespaldas', con lo que, en





realidad, su nombre es su definición. Un "Yojimbo" era el guerrero que una persona podía contratar para que le protegiera de sus enemigos. En tiempos de paz, los samuráis se quedaban sin trabajo y sin señor feudal al que servir, siendo llamados "Ronin".

T: Usagi, al contrario que muchos otros personajes del cómic, es un personaje que evoluciona y crece, y un día morirá...

S: Sí, eso creo. Cuando creé Usagi, planeé una historia épica completa en cuyo final él moría. Se trata de la historia de Nilson Groundthumper de la que hablábamos al principio de la entrevista y en la que Nilson y Usagi debían morir después de una saga de unas mil páginas de duración. Una vez que lo presenté, el personaje me gustó tanto que decidí centrarme en su historia, que ha evolucionado y se ha alejado tanto de la premisa inicial, que ya no es posible contarla de la misma manera. En todo caso, yo no quiero que muera aún (risas).

T: Hablando de personajes que crecen y evolucionan, ¿conoces a Monsieur Jean, de Dupuy y Berberian?

S: Sí, he leído lo que publicaron en Drawn and Quarterly. Les conocí en la Small Press Expo del 2000. En el Dark Horse Maverick 2001, aparece una historia de ellos junto a otra mía, ya que a mi editor le encantan. Son maravillosos.

T: La teoría que ellos manejan es que, cuando cuentas historias de un personaje que crece, debes contarlas de un modo diferente a como lo harías con uno que se mantiene siempre igual, como podría ser Groo. ¿Qué opinas tú?

S: En la historia original, Usagi moría, y ése era su camino y su final. Ahora no va a morir, o al menos no del mismo modo, pero sigue evolucionando, creciendo y envejeciendo, y conforme envejece, adquiere conocimientos y madurez. Groo no puede crecer demasiado porque Groo es un chiste y, si un chiste cambia demasiado, deja de serlo. Usagi está dirigido por mi interés en un determinado tema y de sus aventuras saca experiencias que luego le son útiles. No todos los personajes son capaces de hacerlo, y hay que tenerlo en cuenta a la hora de construir sus historias.

T: ¿Te has planteado retirar a Usagi de su vida aventurera, dándole una familia que proteger?

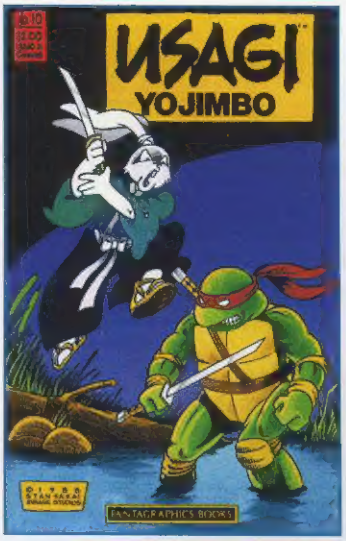
S: Tenía pensado una historia acerca de esto, pero Usagi es aún relativamente joven y todavía es pronto para pensar en ello. En las películas japonesas, el héroe nunca se queda con la chica. Quiero mantener a Usagi dentro de esta tradición japonesa y no sé si algún día llegará a tener una relación estable.

T: Antes has comentado que Usagi apareció en la serie de animación de las Tortugas Ninja. ¿Controlaste de algún modo dicha aparición?

S: Siempre digo que tengo una suerte enorme y una vez más, en esta ocasión, así fue. La gente de Murakami (los encargados de la animación) eran fans de Usagi, siguieron los diseños del comic book en vez de los que se usaron para realizar el muñeco, y trataron al personaje con mucho respeto. ¿Cómo me iba a quejar si hasta les ganaba Usagi a los protagonistas de la serie? (Risas).

T: ¿Qué parte del proceso creativo te parece más importante cuando comienzas un nuevo número de Usagi?

S: Para mí escribir es la parte más importante y más dura del proceso creativo de un cómic. Dibujar te lleva más tiempo, pero si la historia no es buena, no importa cuánto te esfuerces en el dibujo, que no



lograrás un buen cómic. Cuando releo mis trabajos más antiguos, a veces me sorprendo y digo: "¡eh, esto no está tan mal!...", pero es evidente que he ganado en madurez y profundidad y eso ha hecho que mis cómics sean cada vez mejores... o eso me parece a mí (risas). Desde luego ahora me tomo más en serio como escritor.

T: Comienzas escribiendo historias cortas y progresivamente vas haciéndolas cada vez más largas y complejas. ¿Fue necesario aprender a narrar antes de plantearse metas más ambiciosas?

S: Desde luego, pero también hay que tener en cuenta que comencé publicando historias cortas de Usagi en revistas de varios autores en las que sólo tenía seis u ocho páginas, con lo que era imposible plantearse historias demasiado largas. También estaba limitado por mi falta de habilidad. Hace 17 años me resultaba difícil hacer cómics. No estaba habituado a dibujar de un modo regular y no tenía tan estudiado al personaje. Hoy en día, puedo dibujar al personaje sin esfuerzo y hacer 24 páginas al mes sin dificultad, mientras que, al inicio, me costaba completar ocho páginas en un mes.

Desde el punto de vista más estrictamente narrativo, no hubiera sido capaz de contar Segadora hace diez o quince años. No tenía la confianza necesaria como escritor.

Me gustan las historias cortas porque son adecuadas para nuevos lectores y hacen asequible al personaje. Los lectores veteranos prefieren las historias largas como Segadora porque profundizan en el personaje y lo desarrollan, por lo que se identifican más, pero yo creo que ambos tipos son importantes y hay que alternarlos.

Para las historias largas necesito mucha más documentación e investigación. Para Segadora tuve que investigar durante meses. Estoy muy contento con el resultado final, ya que ganó un Eisner en los EE. UU. y el Haxtur en España.

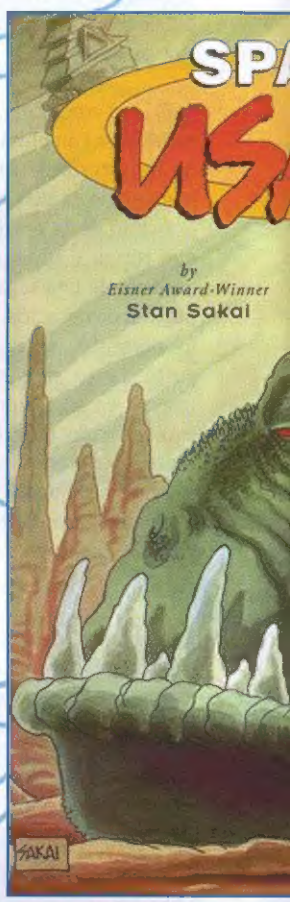
T: ¿El éxito propició la secuela?

S: No, en realidad no. Segadora II da un final definitivo a la historia y ata unos cuantos cabos que quedaron sueltos al final, y por ello creo que es una secuela necesaria. Para nada se trataba de explotar comercialmente un éxito.

T: ¿Quién es Space Usagi y por qué lo creaste?

S: Space Usagi es un descendiente directo de Usagi Yojimbo y, como tal, posee las espadas que una vez pertenecieron a su antepasado. La razón por la que creé a Space Usagi es que quería dibujar dinosaurios y era algo que no podía hacer en la serie de Usagi. También se trata de una serie más fantástica porque en ella no tengo que ser fiel a la cultura y leyendas japonesas.

Los cómics de ciencia ficción de Moebius, y su Arzach en concreto, fueron una de mis inspiraciones más evidentes y quise homenajearlo con el sombrero que lleva Space Usagi.



T: Se trataba de una historia cerrada, ¿verdad?

S: Sí. Fueron varias miniseries que en conjunto formaban esa historia que Dark Horse editó en un solo tomo de más de 300 páginas. Ahora estaba pensando en realizar un relato en el que se nos cuenta los días finales de Space Usagi, siendo un anciano. Es otra historia que no puedo narrar con Usagi de protagonista. Hay alguna más que me gustaría contar de Space Usagi, pero no tengo tiempo material para hacerlo.

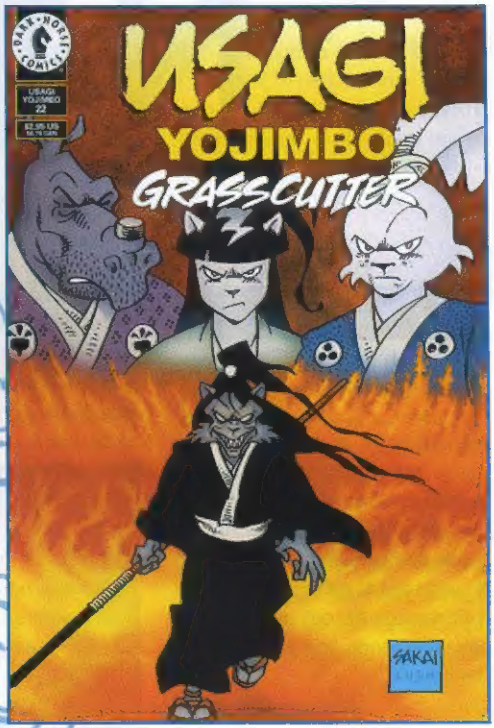
T: ¿Y si Space Usagi hubiera tenido un gran éxito, habrías dejado Usagi de lado?

S: No, no creo. De hecho, Space Usagi estuvo a punto de transformarse en una serie de dibujos animados, e incluso hay un cortometraje piloto por ahí circulando. Pese a que casi se hace una serie de animación y eso le hubiera dado gran popularidad, jamás me planteé dejar Usagi.

T: Vendiste dos millones y medio de muñecos de Usagi cuando lo incluyeron en la colección de las Tortugas Ninja Mutantes y, sin embargo, hoy en día tu serie no vende demasiado...

S: En Europa, y eso se puede ver aquí en Angulema, los cómics son aún un producto popular. Hay tiendas de merchadising centradas casi en exclusiva en sus personajes y los cómics venden tanto como los libros. En los EE. UU., los niños ya no leen cómics y han dejado de ser un producto popular. Si hacen una serie de televisión, un videojuego o una película, puede que Usagi sea conocido por los niños. De lo contrario, será cada vez más minoritario y sólo lo comprará ese reducto de aficionados que frecuenta las librerías especializadas.

Me encanta viajar. De hecho, uno de los grandes placeres de esta profesión es la cantidad de sitios que puedo conocer gracias a los cómics, y es bueno saber que fuera de tus fronteras la situación no es tan mala.



T: Bueno, creo que le vamos a dejar descansar (la entrevista fue realizada el día en el que Stan Sakai llegó a Angulema, y tanto su garganta como su sueño estaban algo alterados). ¿Quiere decir algo a los lectores españoles?

S: Leed Usagi. Dadle una oportunidad y creo que os gustará. Tiene un trasfondo histórico importante, pero, ante todo, es una historia muy divertida.

SOUSA
Avda. de Castelao, 31. 36209 VIGO
Prensa
Cómics
Revistas
Librería
Tfno: 986 206 850

En Zaragoza
20 años a tu servicio
ESPECIALIZADOS EN
COMICS
LIBROS Y TEMAS DE ARAGÓN
Futuro
Futuro II

Noticias

USA

MARVEL

The B-Sides es el título de la nueva serie mensual de Marvel escrita por Brian David-Marshall, con diseños de Evan Dorkin y dibujos de Brett Weldele. Se trata de una saga al estilo de la exitosa X-Force con héroes de New Jersey ofreciendo una visión fresca del género.

Han comenzado a rodarse Daredevil (con Ben Affleck como Daredevil) y The Hulk (dirigida por Ang Lee). Ambas llegarán el año que viene y prometen ser auténticos bombazos. La que se estrenó con gran éxito fue Blade 2, que copó el primer puesto de su fin de semana y se transformó en el segundo mejor estreno de marzo de todos los tiempos, por lo que se cree que superará ampliamente a su predecesora.

Marvel baja los precios de sus tomos recopilatorios. Dada la creciente importancia de los tomos en el mundo del cómic, ha decidido poner precios más competitivos a sus tomos. Para más datos, leed el artículo sobre ventas de este mismo número.

Se han hecho públicos algunos de los proyectos de la línea Max:

Deathlok: Detour, con guión de Daniel Way y dibujos de Darick Robertson.

Apache Skies, con John Ostrander al guión y Leonardo Manco dibujando y pintando.

Shang Chi, con la vuelta de Moech y Gulacy a la serie que los lanzó a la fama.

Tras un mes de dimes y diretes entre Peter David, y Quesada y Jemas acerca de la idoneidad de subir el precio a las series en peligro de clausura, al final parece que tanto Capitán Marvel como Spider-Girl y Pantera Negra seguirán al mismo precio. Si no fuera por el tufillo a campaña promocional encubierta de todo ello, podría hablarse de culebrón auténtico...

DC

Jim Lee y Scott Dumbier, editores de Wildstorm, ofrecieron pistas de sus próximas novedades en una entrevista concedida a Newsarama. Así, pudimos saber que

cómic castellano · usa
clásicos · magic · rol
coleccionismo · subscripciones

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

http://personal1.iddeo.es/tajmahal/
e-mail: tajmahalcomics@retemail.es

en julio sale el primer número de la segunda miniserie de la Liga de los Caballeros Extraordinarios, y que Smax the Barbarian y Top10: The 49ers van por buen camino. También se refirieron a los proyectos de Ellis para el sello como Mek (miniserie de género negro futurista dibujada por Eric Canette) o Global Frequency (maxiserie de doce números dibujada por doce dibujantes diferentes, entre los que destacan Glen Fabry, Gary Leach o Phil Jiménez). Lamentablemente, para ver más Planetary, Cassaday tendrá que terminar primero sus compromisos con el Capitán América.

Brian Azzarello y Joe Kubert preparan una novela gráfica de más de 100 páginas sobre el Sargento Rock.

Tanto el Escuadrón Suicida como Deadman parecen tener sus días contados debido a sus escasas ventas. Supergirl, Azrael y The Spectre se libran del cierre por ahora, pero tampoco es que vendan mucho más.

Darwin Cooke prepara una novela gráfica de 96 páginas de Catwoman titulada Selina's Big Score en la que será escritor y dibujante.

Jeph Loeb y Ed McGuinnes dejan la serie de Superman, que pasará a manos de Johns y Ferry, para dedicarse a un nuevo título que narrará las aventuras de Superman y Batman juntos.

Jim Lee podría estar dibujando un proyecto para Batman. Lo que aún no está claro es si para la serie regular o para una novela gráfica. Los guiones corren a cargo del prolífico Loeb.

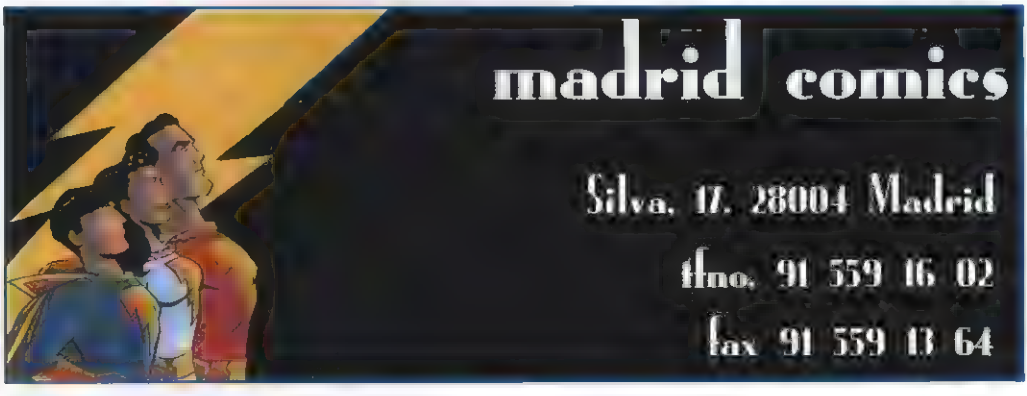
INDEPENDIENTES

Portela y Das Pastoras publicarán una historia corta ambientada en el mundo de su álbum Les Heresiarques en el número 1 de la revista Metal Hurlant que sale en junio.

Alan Moore y Jose Villarubia preparan un proyecto al estilo de la "fotonovela" que hicieron para Promethea. La sorpresa en que no sería publicado por Wildstorm.

Vuelve Superpatriot. Lo más parecido que Image tenía a los Transformers era el personaje creado por Erik Larsen, y de la mano de Robert Kirkman y Cory Walker tendrá una segunda oportunidad.

Los tebeos de Crossgen serán editados en Rusia y en Escandinavia. El imperio Alessi se extiende por el mundo. Ya que estamos en ello, comentemos también que



Ron Marz y Brandon Peterson preparan una miniserie titulada Chimera, y que Chuck Dixon y Andrea Di Vito preparan Brath, nueva serie regular protagonizada por un guerrero celta. Lo que sí que no debió hacer tanta gracia a Mark Alessi es el hecho de que Waid renunciara a su candidatura al premio Harvey por Ruse, en una edición sospechosamente plagada de nominaciones para series de Crossgen.

Los Transformers han sido el tebeo más solicitado en abril, sorprendiendo a propios y extraños. Esto, sumado al notable éxito de G. I. Joe y al inminente retorno de los Micronautas, puede hacer que alguno comience a bailar en breve al son de Duran Duran.

Insiders, serie creada por Millar y Grist para la revista Crisis hace ya un tiempo, será recopilada por Avatar Press.

Lodbell escribirá Buffy, la cazadora de vampiros. ¿Que te da igual? Piensa por un momento la cantidad de series interesantes que podría haber estropeado y verás que es una buena noticia.

Parece que Dark Horse no pasa por buenos momentos financieramente hablando. Los retrasos en la recepción de material impreso en Europa han hecho que sus ingresos desciendan peligrosamente, corriendo rumores de una eventual adquisición de la editorial por parte de Lucasfilm (aunque finalmente parece que este extremo ha sido desmentido).

Ya se han fallado los más importantes premios Británicos, los Eagle, estos algunos de los premiados:

COMIC-BOOK EN COLOR: JSA
COMIC-BOOK EN B/N:
Liberty Meadows
NUEVO COMIC-BOOK:
Ultimate Spider-man
GUIONISTA: Alan Moore
GUIONISTA/DIBUJANTE:
Frank Miller
DIBUJANTE A LÁPIZ: Frank Quitely
ENTINTADOR: Mark Farmer
DIBUJANTE/PINTOR: Alex Ross
COLORISTA: Laura DePuy
MANGA: Lone wolf & Cub
CÓMIC EUROPEO:
La casta de los metabarones
MEJOR HISTORIA:
Authority: Natividad

[redacted]

Muchos lectores han creído que la referencia a www.guiadelcomic.com era una confusión y que nos referíamos a www.laguiadelcomic. Pese a la similitud de nombres, son dos páginas muy distintas y complementarias en

cuanto a información sobre cómic se refiere y recomendamos...¡ambas! junto a la clásica www.dreamers.com para estar bien informado de todo cuanto acontece en el mundo de la historieta.

Dentro de las actividades relacionadas con la muestra del artista Raymond Pettibon, el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA) organizó la mesa redonda "El cómic underground en España", con la presencia de Sergio Puertas (Redactor Jefe de Ediciones La Cúpula) y los autores Nazario (Anarcoma), Carlo (El Víbora) y Hernán Migoya (El hombre con miedo).

El dibujante chileno Nelson Castillo está preparando una serie de cómics con el escritor francés Mathieu Morielli titulada "ELYSIUM'.

El jueves 7 de marzo a las 19:00h. en la Fnac Madrid se presentó "Recto", una nueva revista semestral dedicada al cómic. Allí estuvieron el editor Christian Osuna y sus impulsores, los dibujantes Miguel B. Núñez y Paco Alcázar. Después, y bajo el nombre de Humbert Humbert, estos últimos presentaron "Roman Fire", el álbum que acompaña al primer número de la revista, que cuenta con dibujantes como Max o Miguel Ángel Martín.

El sábado 9 de marzo en la Plaza Sánchez Bustillo de Madrid, un grupo de quince dibujantes de la revista satírica "El Batracio Amarillo", realizó la tira de cómic más larga del mundo: 75,9 metros (récord Guinnes). El 18 de marzo, la gente de "El Batracio Amarillo" hizo su presentación oficial del número 1 de la revista en el FNAC con la presencia de Chumy Chúmez.

En el artículo del mes pasado sobre Jose Luis Ágreda se nos escapó este magnífico estudio para su ilustración del libro en memoria de los atentados del 11 de Septiembre. No es una noticia, pero lo incluimos aquí porque el dibujo es precioso

Una nueva edición de los premios A.D.L.O. está en marcha. A partir del día 15 estarán disponibles las candidaturas en su página web (www.adlo.com) para que votéis a vuestros autores "favoritos". Los resultados se darán a conocer en el transcurso del Saló.

El lunes 11 comenzó en Madrid el rodaje de La gran aventura de Mortadelo y Filemón, película que adapta a imagen real las aventuras de los personajes creados por Ibáñez. El director es Javier Fresser responsable de El milagro de P. Tinto.

Rubén Lardín, Comisario de Exposiciones del Saló, ha ofrecido un avance de las exposiciones que preparan:

BLACKSAD: Un lugar entre las sombras. Galardonado en la pasada edición del Salón del Cómic de Barcelona como Mejor Obra del año y premio Josep Toutain al Autor Revelación del 2000, tene-

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

mos la excusa perfecta para dedicar una espectacular exposición a Juanjo Guarnido, en la que regalarnos la vista con el arte original y sus pasos previos en forma de storyboards, lápices y pruebas de color, así como el resto de sus trabajos como dibujante.

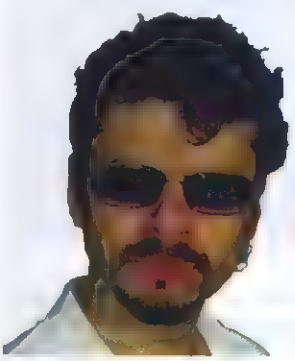
40 años de Spiderman. Ante el estreno de la superproducción de Sam Raimi, esta exposición nos situará en el entorno del trepamuros recorriendo su historia, desde donde podremos admirar planchas originales de las historietas del personaje de John Romita, Gil Kane, John Romita Jr., Sal Buscema, John Byrne y un largo etcétera.

La exposicion prevista sobre Ghost World, la novela gráfica de Daniel Clowes que el año pasado fuera premiada en la categoría de Mejor Obra Extranjera, ha sido cancelada, ya que Clowes ha anunciado que no cede su trabajo para la misma.

Los invitados al salón de Barcelona confirmados por Ficomic son, de momento: Art Spiegelman, Rosinski, Eduardo Risso, Hermann, David B, y Kevin O'Neil

Más allá de la viñeta, traerá por su parte a Ron Garney, Kevin Maguire y Carlos Pacheco.

El VII Salón Internacional de Cómic de Granada contó con invitados de renombre como el mismísimo Peter Bagge, Mochizuki, Mauro Entrialgo, Miguelanxo Prado, Carlos Pacheco, Jesús Merino, Miguel B. Núñez, Paco Alcázar, Enrique S. Abulí, Sequeiros, Calpurnio y Sergio García. Lamentablemente, la excepcional notoriedad del Salón de Granada de este año (con numerosos artículos de prensa y cobertura en las principales televisiones estatales) no se debió a sus invitados sino a la gala de entrega de premios que Juanma Bajo Ulloa preparó, en la que, además de meterse con diversos iconos culturales y religiosos, se realizaba una felación y un coito en vivo. La explicación dada por la organización para justificar el gasto de dos millones de pesetas



en tal evento no fue otra que la supuesta vocación iconoclasta del cómic. Al margen de valoraciones sobre el buen gusto del contenido del espectáculo, cabe lamentar el flaco favor que estos acontecimientos hacen a la legitimación del cómic como arte y como medio, relegándolo a subcultura marginal en el mejor de los casos.

Joan Miquel Morey, en nombre de la ASSOCIACIÓ D'AMICS i VÍCTIMES DEL CÒMIC nos remite una nota informativa sobre Còmic Nostrum 2002, que se celebra del 7 de abril al 30 de junio.

En el Centre de Cultura Sa Nostra, del 11 de abril al 11 de mayo, habrá una exposición sobre la obra de Marí Benejam, el gran dibujante menorquín autor de La Familia Ulises, Melitón Pérez, Los inventos del TBO, y un largo etc...

En el Casal Solleric, del 10 de mayo al 30 de junio, habrá una retrospectiva sobre George Bess, conocido por sus colaboraciones con Alejandro Jodorowsky (El Lama Blanco, Aníbal 5 y Juan Solo).

En cuanto a las conferencias, invitados como Martí, Manel Fontdevila, Rafael Marín y otros,

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 83

se encargarán de dotarlas de indudable interés.

Los que vienen detrás es la portada del entretenido libro de cuentos escrito por Vicente Muñoz Álvarez, y la razón de que lo reseñemos aquí es que tiene prólogo de Hernán Migoya e ilustraciones de Miguel Ángel Martín.

VICENTE MUÑOZ ÁLVAREZ
Ilustraciones de MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

Y hablando de libros: por fin sale este mes la edición en castellano de Las asombrosas aventuras de Kavalier y Clay, premio Pulitzer y excelente novela sobre un par de autores de cómics ficticios de la golden age.

FRANCIA-BELGICA

A pesar de los rumores en la prensa belga, Van Hamme NO abandona la serie XIII. Lo que sí ha confirmado es que va a parar durante cinco años las diferentes series que realiza (XIII, Largo Winch, Thorgal, Blake y Mortimer...), ya que se ha dado cuenta de que tiene otros intereses. También reitera que (los fans) no debemos preocuparnos porque habrá muchos más albumes de sus series.

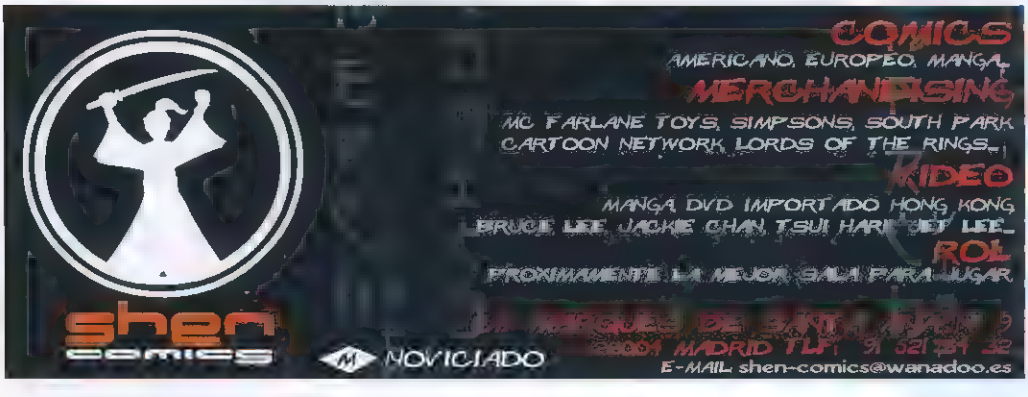
Hablando de la serie XIII, acaba de aparecer el álbum número quince: "Lâchez les chiens" ('Soltad los perros'). Por lo que se comenta, no es ni de lejos tan bueno como los del primer ciclo, pero es mejor que el precedente (lo cual tampoco es decir demasiado) y presenta mucha acción (algo es algo).

Siguiendo la estela de las revistas GEO especiales dedicadas a personajes del cómic, ahora "Science & Vie" (revista de divulgación científica francesa) ha dedicado un número especial, profusamente ilustrado, a la parte tecnológica y científica que aparece en la obra de Hergé. ¿Veremos algún día iniciativas semejantes por estos lares?

Como nota curiosa, diremos que en el último Salón del Cómic de Nimes, los profesionales de la piedra y la cantera del Languedoc han regalado un auténtico menhir (de 2,30 metros de altura) a Uderzo por haber creado a Astérix (y sobre todo, a Obélix).

Este mes no toca álbum de "La mazmorra" pero sí uno de Sfar: "Mortelles en Tête" ('Mortales en cabeza'), segundo tomo de la interesante serie "Grand Vampire" Parece recomendable, y Sfar es muy popular últimamente, por lo que, con algo de suerte, tal vez lo veamos por aquí.

Un tribunal ha condenado a Bourgeon (el autor de "Los Compañeros del Creúsculo" y "Los pasajeros del viento") a pagar 1000 euros a Rizzoli (el grupo editorial propietario de Casterman) por cada día de retraso en la entrega de las planchas de su último álbum. Cuando menos, sorprendente sentencia.



CROSSGEN

EL SUEÑO DE UN FAN

En el año 2000 apareció en EE. UU. una nueva editorial dispuesta a constituirse en una alternativa frente a las editoriales tradicionales americanas, además de con la vocación de "revitalizar" el, objetivamente en declive, mercado del cómic. Pero, ¿lo ha logrado?

RAÚL SASTRE

MARK ALESSI

Mark Alessi se hizo rico gracias a sus negocios en el mundo de la informática. Con la vida solucionada, los bolsillos repletos de dinero y toda una vida por delante, el Sr. Alessi, un aficionado a los tebeos irredento, decide hacer realidad un sueño: crear su propia editorial.

Para ello, comienza a utilizar métodos de producción y trabajo que ya aplicaba en sus empresas de informática, métodos que difieren de los habituales en la industria del cómic de hoy en día. De esta manera, establece su base de operaciones en Tampa, Florida, donde se reúnen en las oficinas de Crossgen diariamente todos los trabajadores de la editorial: dibujantes, coloristas, rotulistas, etc., lo que contrasta con la práctica normal americana, en la que lo habitual es que editor, guionistas, dibujante y demás implicados en el proceso se vean un par de veces al año y trabajen cada uno en un sitio distinto, incluso, a veces, en continentes distintos.

Mark Alessi

Obsérvese el extraño parecido con nuestro Sr. Subdirector.

Para poner en marcha su sueño, Alessi se rodea de algunos autores de probada solvencia y experiencia como Mark Waid, George Pérez o Ron Marz para dar vida a sus cómics, aunque también establece un programa de jóvenes talentos, gracias al cual tenemos artistas noveles como Steve McNiven, quien ha acabado como dibujante oficial de Meridian.

Junto con Gina M. Villa, Alessi crea la idea general y las bases fundamentales de lo que será el Universo Crossgen que, en un breve resumen, vendría a ser algo así:
En una serie de planetas aparecen unas extrañas criaturas de ojos naranjas que otorgan a determinadas personas una marca, llamada el "sigil", que les da acceso a una especie de energía universal; la personalidad de cada uno de ellos hará que el poder del sigil se manifieste de manera diferente.

La intención que rondaba la mente de Alessi era la de crear tebeos que pudieran leerse por separado pero con un nexo común, el sigil, de manera que, si lees todos, puedas ver una historia mayor que se articula entre todas las colecciones, o bien seguir una colección sin leer el resto y entender lo que sucede.

Además, intenta salirse del esquema de superhéroes tan propio del mercado americano, buscando la inspiración en la ciencia ficción y la fantasía con influencias del Señor de los Anillos.

LAS COLECCIONES

PRIMERA OLEADA:

MYSTIC
Guión: Ron Marz
Dibujo: Brandon Peterson.
En un mundo parecido al nuestro llamado Cyress, todo, desde la política, el trabajo o el ocio, está

regido por la magia, magia que es dominada por siete gremios o casas de magos que gobiernan el mundo. Cuando Genevieve va a convertirse en maestra del gremio Nouveau a través de una ceremonia de ascensión, su hermana Giselle roba involuntariamente el poder a todos los maestros de los diferentes gremios. Éste es el conflicto que mueve la serie, el intento de los maestros de recuperar su poder de todas las maneras posibles. Conflicto que se estira como el chicle a lo largo del primer año de colección. Una historia que podría resumirse en medio folio, pero que se extiende por un montón de páginas con un ritmo lento. En cuanto al dibujo, éste es heredero directo del llamado estilo "Image", mucha pose, mucha supuesta espectacularidad, con un sentido narrativo discutible muchas veces y la tendencia a ignorar el dibujo de los fondos, en general.

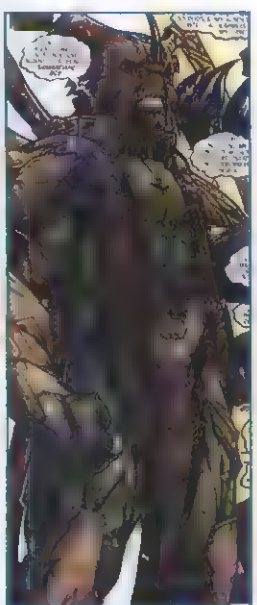
En definitiva, una serie con poca sustancia en el argumento y un dibujo más preocupado por ser espectacular que por narrar.

SIGIL

Guión: Barbara Kesel

Dibujo: Scot Eaton/ Kevin Sharpe.

Serie de ciencia ficción pura y dura en donde se narran las aventuras de Samandahl Rey, un exsoldado que se ve envuelto en un tremendo lío por estar en el sitio equivocado en el momento equivocado. El sitio es el planeta Tanipal, cuando una de las mujeres de Sultán Ronolo, el señor del planeta, desaparece Al mismo tiempo, Tchlusaraud, un saurio (especie rival de la humana), enemigo personal de Rey, aparece también en el planeta. Como cabía esperar, se produce una batalla en la que Rey usa el sigil y que le obligará a lanzarse a una fuga por toda la galaxia mientras unos le buscan para obtener esa nueva arma que ha utilizado, otros por salir de Tanipal durante el bloqueo, y Tchlusaraud por su venganza personal.



Un saurio enemigo de los humanos

Líneas de movimiento típicas del Manga en Scion

Quizás es la que más posibilidades tenía, pues no se ciñe a un solo mundo, ya que son unos fugitivos con todo el universo para esconderse, lo que abre un infinito número de posibilidades argumentales. Sin embargo, ni los personajes ni las situaciones están aprovechados: los personajes no enganchan, no hacen que nos interese qué pasa con ellos. Respecto al dibujo, mientras está Scot Eaton todo va bien, pero con la llegada de un Kevin Sharpe, bastante por debajo del nivel general de la editorial y muy acartonado (sobre todo en las expresiones faciales), la serie se hunde irremisiblemente.

SCION

Guión: Ron Marz

Dibujo: Jim Cheung

Avalon es un mundo donde se combinan la Edad media y la alta tecnología. Un mundo dividido por dos reinos, el de la dinastía Heron y la dinastía Raven, en donde lo único que impide la guerra entre ambos bandos es una lucha ritual entre dos miembros de las familias antagonistas. El problema viene cuando Ethan, de los Heron, recibe el sigil sin apercibirse de ello y, durante la lucha, gracias a su poder, mutila el rostro del príncipe Bron, de los Raven. Para evitar la guerra, Ethan se entrega como prisionero, sin embargo, una misteriosa mujer le sacará de prisión para recabar su ayuda en la lucha por liberar a las razas inferiores de su esclavitud.

Tras su lectura, cabe decir que es una serie correcta y entretenida, aunque lastrada de ciertos tópicos de la fantasía de influencia tolkiniana más estándar, en la que el verdadero atractivo es el dibujo de Jim Cheung, con unas bien asimiladas influencias del manga japonés y un buen sentido de la narración.

MERIDIAN

Guión: Barbara Kesel

Dibujo: Joshua Middleton/ Steve Mc Niven

Demetria es un mundo repleto de océanos

El dibujo limpio y claro de Meridian

polucionados y tierra tóxica en donde, para sobrevivir, sus habitantes han construido islas flotantes en el cielo que se comunican entre ellas por medio de navíos voladores. El sigil es entregado a dos hermanos: Turos, el ministro de la isla de Meridian, que muere del shock pasándoselo a su hija Sephie, e Ilahn, ministro de Cadador y el villano de la serie. Y éste es el motor de la historia, el conflicto entre las ansias de poder de Ilahn y la lucha de su sobrina por detenerle.

Quizás, ésta es la serie donde los personajes están mejor tratados y más llegan al lector. También donde más personajes con una doble moralidad aparecen y que presenta al villano más interesante. Sin embargo, la parte mala es la excesiva lentitud con la que la historia avanza, con lo que la resolución de las tramas va demorándose más de lo necesario.

En cuanto al dibujo, con Joshua Middleton Meridian tiene un aspecto visual bastante peculiar. No es un gran dibujante, pero sí economiza en los trazos, no hay rayitas ni sombras sin sentido, lo que es de agradecer, además de ser un procedimiento que deja al colorista mucho espacio para actuar. Aunque, a veces, su estilo puede ser muy rígido y estático. De Steve MacNiven aún es pronto para decir nada, es un novato en esto y se nota, es un dibujante que está creciendo y del que habrá que ver si progresa o se estanca.

THE FIRST

Guión: Barbara Kesel
Dibujo: Bart Sears

The First son los dioses del universo Crossgen, viven en el planeta Elysia divididos en dos casas: la diestra y la siniestra. Su máximo entretenimiento es conspirar unos contra otros, aunque así apenas mitigan el aburrimiento de su vida eterna. Esto cambia con la aparición de los portadores del sigil: unos querrán dominarlos o manipularlos, otros destruirlos, otros querrán unir a las casas para poder defenderse de él y otros intentarán conquistar la casa contraria para obtener el poder suficiente para combatirlo.

The First es una serie perjudicada por el dibujo de Bart Sears, un dibujo lleno de poses forzadas, anatomías imposibles y composiciones de páginas confusas, que no ayudan a un argumento con multitud de personajes y tramas que demanda más claridad y no más confusión. Además, los dioses, lejos de parecer majestuosos o épicos, más bien parecen superhéroes con exceso de esteroides.

El Mundo de Meridian por George Perez

CROSSGEN CHRONICLES

La única serie que no es mensual, ya que viene a aparecer con una cadencia, más o menos, de unas dos o tres veces al año; son especiales que nos revelan hechos insinuados o contados de pasada en las colecciones regulares. El primero no es más que una presentación de los diferentes portadores del sigil. Los siguientes están dibujados por un George Pérez pletórico. Todos conocemos su valía, pero da gusto poder verle sin tener que dibujar superhéroes, demostrando que es un dibujante todoterreno, capaz de enfrentarse a la fantasía de Meridian o a la ciencia ficción de Sigil con maestría. Además, al ser capítulos de 36 páginas autoconclusivos y sin la presión de alargar una historia sin ton ni son, contándonos unos sucesos de forma concreta, concisa y entretenida, son las historias más logradas.

SEGUNDA OLEADA

CRUX

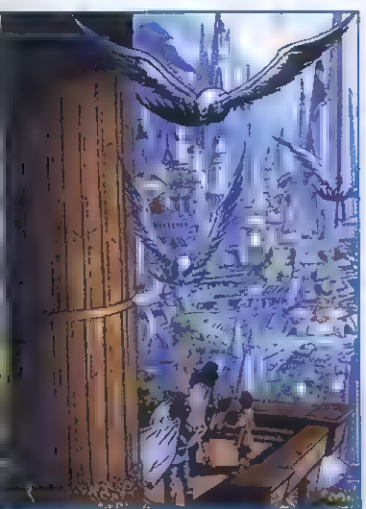
Guión: Mark Waid
Dibujo: Steve Epting

Seis atlantes que se quedaron en la tierra para ayudar a la humanidad tras la ascensión de su raza a un plano superior, son despertados por un extraño de ojos naranjas. El problema está en que la raza humana ya no vive en la Tierra, nadie sabe qué ha sido de ellos y el planeta ha sido convertido en una especie de parque temático en el que razas de toda la galaxia venían a contemplar el Londres del siglo XXV o el París del XIX antes de la llegada de The Negation, unos alienígenas invasores con bastante mala leche.

Así, el motor de la historia es la búsqueda de los seis atlantes de pistas que den respuesta al paradero de la humanidad.

Por lo visto hasta ahora, es la serie que más se parece a un tebeo clásico de superhéroes, una especie de JLA o Patrulla X en versión atlante, situada en un mundo futuro en el que la humanidad ha desaparecido.

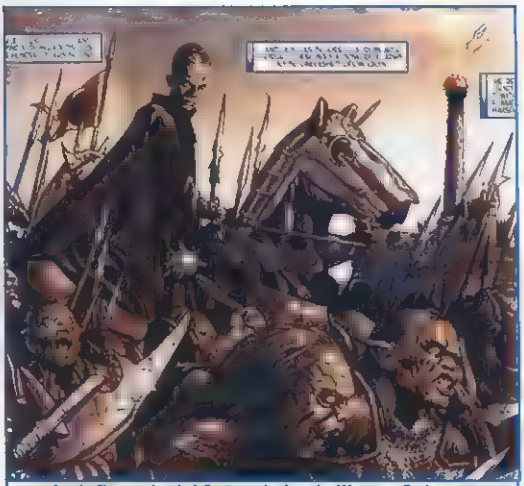
En la parte gráfica, Steve Epting realiza un trabajo contenido y funcional, con un estilo que podríamos definir como clásico.



La Atlántida en Crux

En cuanto al guión, Waid trata con mimo a los personajes superando el trabajo de los demás guionistas de la editorial, lo que no es muy difícil, ya que es, sin duda, el guionista con más recursos de Crossgen.

En conclusión, una serie que, sin ser nada especial, se lee con agrado.



La influencia del Señor de los Anillos en Sojourn

Siglos después, el sigil es otorgado a Mordath, que regresa de la muerte y vuelve a conquistar el mundo; como consecuencia de una de estas conquistas, Arwyn, una habilidosa arquera, ve morir a su familia.

Jura venganza e intenta asesinar a Mordath; fracasa, claro está, y cuando logra escapar es ayudada por Neven, una mujer de ojos naranjas.

Como podéis ver, un guión lleno de tópicos hasta decir basta, salvado por el impresionante dibujo de Greg Land, al que el único defecto que se le puede achacar es un cierto hieratismo. Para mirar los santos e ignorar el texto.

LAS NOVEDADES

Éstas son las últimas colecciones que han ido apareciendo desde finales de 2001 y principios de 2002. De momento, os ofrecemos un avance de su contenido.

SOJOURN

Guión: Ron Marz
Dibujo: Greg Land

El argumento inicial se puede resumir así: sobre las cinco tierras el conquistador Mordath reinó hasta que un extraño llamado Ayden consiguió derrotarle. Agradecidos, los moradores le ofrecieron ser su rey, pero rechazó la oferta, rompió la flecha con la que mató a Mordath en cinco trozos y prometió volver cuando las cinco piezas se volvieran a reunir.

NEGATION

Guión: Mark Waid y Tony Bedlard
Dibujo: Paul Pelletier

Los alienígenas conocidos como The Negation, secuestran a portadores del sigil, miembros de The First, humanos y atlantes, poniéndolos en un mundo del universo del que proviene The Negation, regido por un ser casi omnipotente llamado Charon, para así poder estudiarlos. Sin embargo,

diecinueve de ellos logran escapar del planeta donde están recluidos e intentarán encontrar una salida de ese universo.

RUSE

Guión: Mark Waid
Dibujo: Butch Guice
En un mundo similar a la Inglaterra victoriana vive el mejor detective del universo: Simon Archard. Aburrido por la falta de retos, su situación cambiará cuando Miranda Cross, una atractiva criminal, entre en escena.

THE PATH

Guión: Ron Marz
Dibujo: Bart Sears
Inspirado en el celebérrimo manga Lone wolf and cub, relata las andanzas de un monje que recibe el sigil de su hermano guerrero asesinado por The First, de los que jura vengarse.

CONCLUSIONES:

NEGATIVAS: con rotundidad hay que decir que el punto más flojo son los guiones: ni Kesel, ni Marz son grandes guionistas, buenos profesionales sí, pero mediocres. Las situaciones y planteamientos son excesivamente tópicos y a todo aquel que haya leído algo de ciencia ficción o fantasía le resultarán muy familiares. Las tramas se alargan injustificadamente y es fácil encontrarte con un año de colección en el que la historia y el desarrollo de personajes apenas ha avanzado. También es cierto que esto es algo bastante típico, porque, reconozcámoslo, ¿cuánto han evolucionado Superman y Batman en sus más de sesenta años de historia? El problema es el de siempre, que el lector se aburre y acaba abandonando las colecciones, ya que ver cómo Batman se enfrenta al Joker 300 veces o, en el caso de Crossgen, Sephie a su tío Ilahn, acaba cansando a todo el mundo salvo al coleccionista completista.

Por otro lado, algunos de los dibujantes, si bien son espectaculares, son nefastos a la hora de narrar, con lo que sumando dos y dos: guión malo + dibujo malo = tebeo malísimo.

Además, la manía de que cada editorial debe tener todos sus personajes integrados en un universo acaba convirtiéndose en un lastre; al intentar tocar muchos géneros, inventan la treta del sigil y hacen que haya una serie de pistas dejadas a lo largo de todas las colecciones sobre una historia más grande que justificaría y explicaría qué es el sigil, el origen de los First, y demás misterios que están presentes continuamente en todas las series. El problema estriba en que el día que se cuente esa historia será el final de Crossgen, y nadie se cree que tengan intención de cerrar algún día todas sus colecciones.

POSITIVAS: el uso del color informático es el punto fuerte de Crossgen, superando con creces al resto de los cómics americanos, a la vez que dota de un aspecto visual de atractivo innegable. Además, la excelente calidad de la reproducción técnica, con un papel y una impresión excelentes, convierte a estos cómics en una referencia

COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPEO...
Gran Stock material atrasado descatalogado, Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Roy, Azpiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martín N. Fernandez...
C/ Pascual Pérez, 36 - bajo
Telf. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS
A TU SERVICIO

La importancia del color en Crossgen

de la que debería aprender el resto. En este punto, hay que decir que la versión de Planeta es francamente peor, no sé si es por las tintas, el tipo de papel, la imprenta o los escaneos, pero, como siempre, la versión española es más basta, más oscura y con menos viveza en los colores. Por otro lado, Crossgen supone una alternativa al dominio del monotema del cómic americano: los superhéroes, al inspirarse en otras fuentes de fantasía escapista como la ciencia ficción o la fantasía de Tolkien.

En resumen, son tebeos del montón tan buenos o tan malos como la mayoría de los que publican DC o Marvel, aunque, personalmente, me inclino por lo último. Pero sigo manteniendo la esperanza, yo soy así, qué le voy a hacer, puede que la llegada de Mark Waid suba la calidad a los guiones; al menos, por lo visto hasta ahora, no son tan tópicos, y los planteamientos, así como los dibujantes que les acompañan, suponen una nueva dirección tanto estética como temática.

¿Con qué me quedaría? De la primera tanda recomendaría Meridian porque es, quizás, la que está hecha con más cariño por Kesel y en la que los personajes están mejor construidos; además de Crossgen Chronicles por el trabajo de Pérez.
De la segunda, Sojourn por el dibujo de Egan, realmente genial.
Y de las últimas mencionadas en el artículo, la que mejor pinta y posibilidades ofrece es Ruse, no sólo por Waid, del que si está inspirado podemos esperar lo mejor, sino también por los dibujos de Guice.

Volviendo a la pregunta del principio: ¿ha revitalizado Crossgen el mundo del cómic? No, si bien es cierto que supone una alternativa más y que ha demostrado que se puede hacer mucho más en el ámbito técnico, de coloreado y producción en los cómics. En el campo de las ventas, sigue bastante lejos de las grandes editoriales y, en el artístico, tiene mucho que mejorar, sobre todo en los guiones.

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

COMIC
MANGA
FANZINES
ROL
IMPORTACION
JUEGOS DE CARTAS

CINE
LIBROS
WARGAMES
CAMISETAS
MERCHANDISING
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso,89-91
Galerías Proyflem, Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 250659

A CORUÑA
Calle Barcelona, 93B
CP:15010
Tlf: 981 277093

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP 36202
Tlf: 986 441684

OVIEDO
Calle Silla del Rey
5-Bajo
CP: 33013
Tlf: 985 255449

¡Venta por correo a toda España!

www.mazingerworld.com

e-mail: thanquol@arrakis.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: INSOMNIA

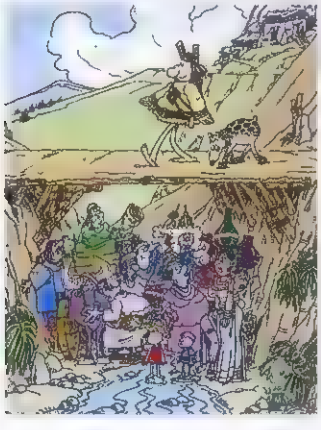
Previews

DARK HORSE COMICS

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER / ANGEL: REUNION

Jane Espenson, escritora de la serie, profundiza en la historia del encuentro entre Buffy y Angel más allá de lo que la serie dio a entender.

32 páginas por 3,5 dólares.



GROO: NURSERY

Prosigue la reedición de los tebeos de Groo editados previamente por Epic.

96 páginas por 12 dólares.

RIPLEY'S BELIEVE IT OR NOT: INTO THIN AIR

Haden Blackman y Cary Nord nos presentan una miniserie de cuatro episodios sobre realidades más extrañas que la ficción.

24 páginas por 3 dólares.

CLASSIC STAR WARS: A LONG TIME AGO VOL. 2

Continúa la reedición de los cómics de Star Wars que en su día editó Marvel.

336 páginas por 30 dólares.

THE RING OF NIBELUNG VOL. 2: THE TWILIGHT OF GODS

P.C. Russell nos ofrece el segundo tomo recopilatorio de sus adaptaciones del Anillo de los Nibelungos.

224 páginas por 22 dólares.

DC

ENEMY ACE ARCHIVES VOL. 1

Joe Kubert y Bob Kanigher son los autores de las aventuras del As Enemigo, que se recopilan por primera vez en formato de lujo.

224 páginas por 50 dólares.

GREEN LANTERN ARCHIVES VOL. 4

Continúa la reedición de las aventuras de Hal Jordan. Los autores, de impresión: Gardner Fox, Gil Kane...

216 páginas por 50 dólares.

JLA: DESTINY

John Arcudi y Tom Mandrake nos presentan una miniserie prestigio Elseworlds de un mundo sin Batman ni Superman.

48 páginas por 6 dólares.

JSA: DARKNESS FALLS

Segundo tomo recopilatorio de una serie que, sin grandes estridencias, está consiguiendo hacerse un hueco en el corazón de los aficionados gracias al buen hacer en los guiones de David S. Goyer y Geoff Johns. Contiene los números del 6 al 15.

232 páginas por 20 dólares.

JUST IMAGINE STAN LEE CREATING DC UNIVERSE BOOK 1

Tomo recopilatorio de varios de los prestigios anteriormente editados.

224 páginas por 20 dólares.

JUST IMAGINE STAN LEE WITH WALT SIMONSON CREATING SANDMAN

Este mes toca una colaboración de lujo entre dos auténticas leyendas.

48 páginas por 6 dólares.

WONDER WOMAN: THE HIKETEIA HC

Greg Rucka y J. G. Jones son los autores de esta novela gráfica en la que se enfrentan Batman y Wonder Woman.

96 páginas por 25 dólares.

EVERQUEST: THE TRANSFORMATION

Devin Grayson y Phillip S. Tan realizan esta aventura basada en el videojuego.

48 páginas por 6 dólares

RESIDENT EVIL: VERONICA VOL. 1

Lee Chung Hing y Hui King Sum son los autores de esta obra realizada en Hong Kong e inspirada en los famosos personajes del videojuego.

144 páginas y 15 dólares.

BLACK SUN

Nueva miniserie de Mark Andreiko y Trevor Scott con temática demoniaca (para variar).

32 páginas por 3 dólares.

100 BULLETS: A FOREGONE TOMORROW

Azzarello y Risso nos ofrecen el cuarto tomo recopilatorio de una de las series más frescas y entretenidas del momento.

264 páginas por 18 dólares.

JONNY DOUBLE TP

Con el éxito de 100 balas era cuestión de tiempo que la colaboración previa entre Azzarello y Risso fuera reeditada.

104 páginas por 13 dólares.

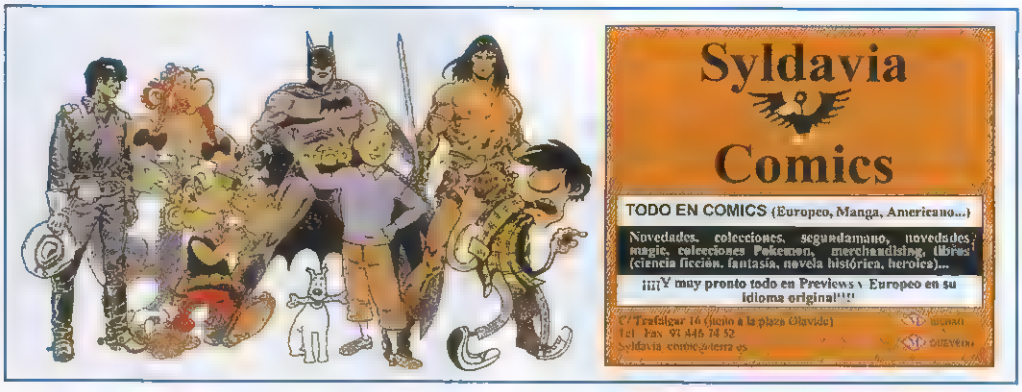
100%

Tras Heavy Liquid, esta es la nueva propuesta de ciencia ficción del siempre interesante Paul Pope. Se trata de una miniserie de cinco números en blanco y negro y formato prestigio.

48 páginas por 6 dólares.

THE FILTH

Ya está aquí la esperada nueva serie de Morrison para Vértigo. Dibuja Chris Weston y durará


Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades, magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!
C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)
Tel. Fax 91 446 74 52
syldavia.comics@terra.es

trece números.
32 páginas por 3 dólares.

IMAGE

G. I. JOE TP VOL 1: REINSTATED

Tras el éxito obtenido por la serie de Josh Blaylock y Steve Kurth, ahora llega el primer tomo recopilatorio.
112 páginas por 15 dólares.

IMAGE INTRODUCES... DOG SOLDIERS

Rob Hunter y Pete Pachoumis son los autores de este one shot de corte bélico que, si tiene el éxito suficiente, se transformará en una serie regular.
32 páginas por 3 dólares.

MICRONAUTS #1

Scott Wherle y Eric Hanson son los encargados del último revival juguetero en marcha. ¿Tendrá el éxito de sus predecesores?
32 páginas por 3 dólares.

LEAVE IT TO CHANCE VOL. 1: SHAMAN'S RAIN

James Robinson y Paul Smith vuelven a la carga con una de las mejores series de los 90, y lo hacen reeditando la primera saga en tapa dura y tamaño álbum.
112 páginas por 15 dólares.

SAVAGE DRAGON #100

Erik Larsen y artistas invitados como Arthur Adams, Bruce Timm, Frank Cho, Carlos Pacheco, Marc Silvestri, Terry Austin, Walt Simonson, Bill Sienkiewicz, Jerry Ordway, Al Gordon, Tim Townsend o Sam Keith, son los encargados de celebrar por todo lo alto el centenario de la serie.
100 páginas por 9 dólares.

WITCHBLADE: OBAKEMONO

Fiona Avery y Billy Tan son los autores de este tomo especial ambientado en el Japón medieval.
80 páginas por 10 dólares.

MARVEL

SPIDERMAN: GET KRAVEN

Ron Zimmerman y Al Río son los autores de esta miniserie de cinco episodios en la que vuelve Kraven.

48 páginas por 3 dólares.

SPIDERMAN: SWEET CHARITY

Ron Zimmerman y Darick Robertson son los encargados de realizar este especial de 64 páginas centrado en el Escorpión y Jameson.

64 páginas por 5 dólares.

SPIDERMAN: TANGLED WEB: THE COLLABORATOR

Tras un periodo sin noticias de Paul Pope este mes lo tenemos por partida doble, ofreciéndonos aquí su particular visión del trepamuros.

32 páginas por 3 dólares.

SPIDERMAN/BLACK CAT: THE EVIL THAT MEN DO

Kevin Smith y Terry Dodson son los autores de esta miniserie que, si todo va bien, dará paso a una serie regular de Felicia.

32 páginas por 3 dólares.

SABRETOOTH: MARY SHELLEY OVERDRIVE

Dan Jolley y Greg Scott profundizan en la personalidad de Victor Creed en esta miniserie.

32 páginas por 3 dólares.

INFINITY ABYSS

Jim Starlin vuelve a la carga con una miniserie de seis números en la que escribe y dibuja un cósmico enfrentamiento entre varios héroes Marvel y Thanos.

32 páginas por 3 dólares.

WOLVERINE/DEADPOOL: WEAPON X

Frank Tieri, Sean Chen y Georges Jeanty son los autores de los números cuya trama dará paso a la nueva serie de Weapon X.

240 páginas por 22 dólares.

ESSENTIAL TOMB OF DRACULA

Como si hubieran oído al Sr. Virtutia, en Marvel se ponen a la obra para ofrecernos una recopilación de nuestro vampiro favorito.

592 páginas por 15 dólares.

THE CALL OF DUTY: THE BROTHERHOOD

Chuck Austen y David Finch son los autores de esta miniserie de seis números centrada en los bomberos de Nueva York.

48 páginas por 3 dólares.

MARVEL VISIONARIES: GIL KANE

Tomo recopilatorio de diversos trabajos del excelente e infrava-

NORMA Comics
CASTELLON
Tfno/Fax: 964 256 872
C/ ALLOZA 152, 12001 CASTELLON
¡¡¡ATENCION!!!
PRÓXIMO TRASLADO
Nos mudamos a la calle Navarra nº 6, 12002
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

lorado Gil Kane para Marvel, con obras conocidas y pequeñas rarezas.

256 página por 22 dólares.

INCREDIBLE HULK: RETURN OF THE MONSTER

Bruce Jones y John Romita Jr. han hecho que Hulk sea un tebeo imprescindible mes a mes. Descubre porqué en este tomo que recopila sus primeras historias.

144 páginas por 13 dólares.

DAREDEVIL: WAKE UP

Tomo recopilatorio de la interesante primera historia de Bendis y Mack para Daredevil.

96 páginas por 10 dólares.

INCREDIBLE HULK: THE END

Prestigio realizado por Peter David y Dale Keown que nos narra los momentos finales de Hulk y desvela el porqué de su creación.

48 páginas por 6 dólares.

INDEPENDIENTES

WARREN ELLIS BAD WORLD (Avatar Press)

Tomo recopilatorio de la miniserie del mismo título.

72 páginas por 11 dólares.

ROUTE 666 (Crossgen)

Tony Bedard y Karl Moline son los autores de este cómic de terror englobado en el universo Crossgen.

32 páginas por 3 dólares.

AFTER THE SNOOTER (Eddie Campbel Comics)

Novela gráfica centrada en la vena autobiográfica del dibujante de From Hell

160 páginas por 15 dólares.

THE ROAD TO AMERICA (D&Q)

Fabuloso, magnífico, imprescindible álbum del francés Baru.

Esta obra es una coedición entre diversos paises y, casualmente, el editor en España es

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com Consultas Tfno: 93 436 3037

Astiberri. ¿A que no se nota la publicidad?

64 páginas por 15 dólares (aunque el álbum en castellano seguro que saldrá algo más barato)

THE COMICS JOURNAL SUMMER SPECIAL (Fantagraphics)

Bajo el lema de dibujantes y música, sale un nuevo e indispensable número gigante con el quién es quién del cómic independiente americano.

120 páginas por 20 dólares.

35 YEARS OF HEAVY METAL COVERS (Heavy Metal)

Extensa recopilación de portadas de la famosa revista norteamericana.

112 páginas por 30 dólares.

THE PHANTOM: THE SINGH WEB (Moonstone books)

Los lectores habituales de Trama recordarán que ya hablamos de esta obra hace algún tiempo. Ya se publica el trabajo del español Fernando Blanco con guiones de Ben Raab

48 páginas por 7 dólares.

ATTITUDE: THE NEW SUBVERSIVE POLITICAL CARTOONISTS (NBM books)

Interesante libro sobre los nuevos humoristas políticos norteamericanos. Seguro que descubrimos mucha gente desconocida con talento.

128 páginas por 14 dólares.

ODDBALLZ (NBM Books)

Todos aquellos aficionados al cómic galo que no dominen ese idioma tienen ahora la oportunidad de comprar este magnífico tebeo con historias de Trodheim y Larcenet, eso sí, en blanco y negro.

3 dólares.

HOPELESS SAVAGES: GROUND ZERO (Oni Press)

Nueva miniserie de cuatro episodios de estos populares personajes.

32 páginas por 3 dólares.

SIDEKICKS TP (Oni Press)

Tomo recopilatorio de este culebrón superheroico para adolescentes

96 páginas por 9 dólares.

PINKY AND STINKY GN (Top Shelf)

Los fans del minimalista Kochalka están de enhorabuena, ya que tras sus diarios y Monkey vs. Robot, llega esta novela gráfica.

208 páginas por 18 dólares.

CURT SWAN LIFE IN COMICS (Vanguard)

Dentro de su línea de libros sobre grandes autores de cómic, le llega el turno a Curt Swan, uno de los dibujantes que definieron la imagen de Superman tal y como hoy lo conocemos.

194 páginas por 20 dólares.

PANEL DISCUSION TP (Magazines)

208 páginas de ejemplos y explicaciones sobre la forma de narrar de algunos de los mejores autores USA.

208 páginas por 20 dólares.

METAL HURLANT (Humanoids Publishing)

Primer número de la versión americana de la mítica revista francesa. Entre sus colaboradores destacan gente tan dispar como Jodorowsky o Kurt Busiek.

48 páginas por 4 dólares.

NORMA
Comics
L'univers del comic
Francisco Martinena, 14
Nord-Nau, 7
Palma
971-771325

Librería SaGa
C/ Sta. Teresa 28
50006 Zaragoza
LIBROS
COMICS
ROL
SaGa

PASAIA
PAGOTXA
banatzailea
mondobrutto
• edicions de ponent
• under comi
• la cupula
• cretino
• la mirada
• akelarre
• hilargi
• midons
• neo dos
•• zona de obras

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS
Ejido
Comix
Juan, 10
04700 El Ejido (Almeria)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

INFERNO
COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime,
Merchandising, Figuras de importación,
Juegos de Rol, Wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 Benidorm, Alicante
Tfno: 965 865 360

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes,
Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco,
Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antguo,
Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua
en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markom@teleline.es

22
COMICS
C/ Hortes, 11
17001 Girona
info22@grn.es
La número 1 de Girona
972 411 587

HEROES Y NÚMEROS

EL MERCADO ESTADOUNIDENSE EN EL ÚLTIMO AÑO

Una inquietud común a muchos aficionados al comic book es saber cómo van las ventas de su tebeo favorito. En el presente artículo ofrecemos un pequeño análisis del último año, ateniéndonos a los pedidos mensuales del previews USA.

Koldo Azpitarte

EL MÉTODO

Hemos tomado como referencia el listado de pedidos vía previews USA porque es el único que nos ofrecía cifras de ventas reales de 300 tebeos mensuales. Nuestra principal fuente de datos y reseña inexcusable es la página web www.icv2.com, aunque también hemos manejado datos de Wizard y Newsarama. Así pues, partimos de la base de que las cifras que utilizamos son bastante inexactas con respecto a lo que son las ventas totales a librerías especializadas (Diamond UK distribuye la mayoría de los tebeos americanos en Europa y no entra en el estudio, aunque supone hasta un 20% de las ventas totales).

De los comic books que van a parar a supermercados, quioscos e incluso gasolineras, es casi imposible saber cuántos se venden y cuántos son distribuidos, por lo que, pese a manejar datos dispersos como referencia, hemos intentado obviarlos. Se trata en todo caso de un mercado limitado a un puñado de personajes populares y cuya transcendencia real en el mercado actual es más bien escasa.

MARZO 2001/MARZO 2002: UNA VISIÓN GENERAL

MARZO: ¡EL MERCADO SE HUNDE!

En marzo del año pasado la luz roja del indicador de ventas del previews se encendió: por primera vez en la historia ninguna serie vendía más de 100000 ejemplares. Diez años antes, la serie estrella, La Patrulla X, sobrepasaba los 300000. En una década había perdido el 70% de sus ventas. Series como Batman, que vendían 188000 ejemplares, apenas llegaban ahora a los 40000, cediendo un 80%.

A cambio, en esos diez años, los comic books habían pasado de costar 1$ a 2,25 $, una subida del 125% para un periodo cuyo IPC no fue mayor que el 30%.

Extrapolando resultados, podríamos llegar a la conclusión de que La Patrulla X venderá 30000 ejemplares en el 2011 y costará 4, 40$ (¡y Batman venderá 8400!).

En este mes de marzo, tan sólo trece tebeos vendieron más de 50000 ejemplares, y el primero no Marvel de la lista era la JLA, en séptimo lugar con 67000.

Siete de los diez más vendidos del mes eran de Marvel, dos de DC y uno de Image.

Tan sólo por marcar un poco los puntos de referencia, digamos que en el número uno de ventas estaba el Ultimate X-Men (98000 ejemplares), en el 25 estaba Midnight Nation (37500), en el 50 Marvel Knights (30500), en el 75 Powers (23000), en el 100 Transmetropolitan (1700), en el 125 Rose (13000) y en el 150 Dragon Ball Z (9000).

ABRIL: UN POCO DE OXÍGENO

Las ventas se recuperan un poco (suben el 5,5%). Ultimate X-Men pasa de los 100000 por los pelos (101000) y Marvel coloca ocho títulos en los diez más vendidos, dejando los otros dos a DC (JLA y Green Arrow). En el puesto 25 tenemos a Detective Comics (38500), en el 50 vuelve a estar Marvel Knights (30000), en el 75 aparece Legion words (22000) y en el 100 esta Buffy, la cazadora de vampiros (17000). Alguno podría pensar que el mercado da signos de recuperación, pero se trata de un mes en el que tradicionalmente suben las ventas, así que el repunte no resulta significativo.

MAYO: BOMBA MUTANTE

Quesada y Jemás montan una de las más espectaculares revoluciones que se recuerdan en la parte alta de la tabla, y lanzan una nueva serie de la Patrulla X (Extreme X Men), cambiando el equipo creativo de las dos restantes (la retitulada New X-Men y la clásica Uncanny X-Men). New X-Men consigue llegar hasta los 135000 ejemplares, subiendo un 40% sus ventas, Uncanny se queda en 127000 y la debutante Extreme consigue unos respetables 126000. Otra serie mutante relanzada ese mismo mes, X-Force,

sube sus ventas un 35%, llegando a los 49000 gracias una cirugía tan radical que prescinde de todos los personajes previos y tan sólo conserva la cabecera.

Mientras tanto, DC consigue mediante sucesivas reediciones que Green Arrow llegue a vender de su primer número casi tantos ejemplares como la Patrulla X y, a la altura del número cuatro, las ventas del previews se disparan hasta los 80000, colocándole en un meritorio quinto puesto.

Por lo demás, el puesto 25 lo ocupa la JSA con 38500 ejemplares, el 50 Wonder Woman (28000), el 75 Legion Worlds (20000) y el 100 Sigil (16000).

JUNIO: SE ADIVINA UNA TENDENCIA

Las ventas subieron un 17% en un mes tradicionalmente bueno para las ventas. Tras el relanzamiento del mes anterior, las series mutantes inician un lento pero inexorable declinar (de los 2000 ejemplares de New X Men a los 12000 que pierde Extreme). La nueva serie de Punisher arrebata el quinto puesto a Green Arrow, que sigue aumentando sus ventas. Dieciocho tebeos venden más de 50000 números. El puesto 25 lo ocupa Adventures of Superman (42500), el 50 Just a Pilgrim (33000), el 75 Ministry of Space (24000) y el 100 Transmetropolitan (18000).

JULIO: MÁS DINERO DE NUEVO

Un 10% de aumento en el dinero hacen pensar que la recuperación del mercado es real. Sin embargo, los mutantes siguen perdiendo fuelle y en el Top10 nadie consigue mantener sus ventas. Serán los tebeos de la franja del 10 al 75 los que vendan más este mes que el anterior. En el 25 esta X-Force (48000), en el 50 Tomb Raider (36500), en el 75 Flash (26500) y en el 100 Aria.

AGOSTO: SOL VS. TEBEOS

Agosto es un mes tradicionalmente malo para la venta de tebeos y, a consecuencia de esto, tenemos una caída en las ganancias de un 8%. En el Top 10 se mantienen Ultimate X-Men y Green Arrow, y caen los demás. En el resto de la tabla, el descenso es más o menos homogéneo por segmentos. En el 25 tenemos a Exiles (48000), en el 50 Hulk (33500), en el 75 Star Wars Infinities y en el 100 Transmetropolitan (18000).

SEPTIEMBRE: OPTIMISTA VUELTA AL COLE

No es ningún secreto que septiembre es otro mes nefasto para la venta de cómics: los gastos en libros de texto y material escolar afectaban de un modo dramático a las economías domésticas, y gastos superfluos como los tebeos eran eliminados. Sin embargo, este mes se da un aumento de ventas del 6%. Debuta una miniserie de cuyo éxito nadie dudaba: Origin, el origen de Lobezno, y lo hace con cifras discretas (126000) para la expectación creada. Aun así, es el tebeo más vendido del mes. En el Top 10 suben las ventas de todos excepto la JLA. Los 25 primeros tebeos de la lista venden más de 50000 ejemplares. El 25 es para Rogue (51122), mientras que en el 50 tenemos Nightwing(35000), en el 75 a Robin (26500) y en el 100 a Monarchy (19000).

OCTUBRE: ¡MÁS DOLARE$$$!

Un más que respetable aumento del 11% de las ventas nos sorprende este mes, en el que los títulos más flojos de la tabla (del 100 en adelante) mejoran ostensiblemente sus resultados. En el Top 10 hay nueve tebeos de Marvel y tan sólo Green Arrow aguanta en un meritorio noveno puesto. Hay menos que venden más de 50000 ejemplares (18) y en el 25 nos encontramos a Ultimate Marvel Team Up (46000). En el 50 esta Joker's last laugh (38000), en el 75 JLA: Gatekeeper (30000) y en el 100 tenemos a Spidergirl (23500).

NOVIEMBRE: SIGUE LA SUBIDA

Este mes salta la sorpresa, ya que en el cómputo global sube un 6% las ventas con respecto al mes pasado (un 8% de diferencia con el año precedente), pero los comic books sólo suponen un 1% de ese aumento, siendo el 5% restante protagonizado por los tomos y novelas gráficas (que suben un 51% respecto a octubre). Es un fenómeno que estudiaremos luego con mayor detalle. Origin estalla en ventas y sube un 25% sobre el número anterior. Los primeros números se agotan en las tiendas y los 160000 ejemplares de este mes están más cerca de lo que debería haber sucedido desde un inicio. Los mutantes siguen bajando poco a poco y Extreme vende tan sólo 84000 ejemplares. En cambio, Amazing Spiderman protagoniza uno de los ascensos más espectaculares que se recuerdan y, mes tras mes desde marzo, escala posiciones, llegando ahora hasta el quinto puesto (87000). En el Top 10 hay ocho tebeos de Marvel, Green Arrow de DC, y G.I. Joe de Image es la sorpresa de la lista. Veinte tebeos venden más de 50000 ejemplares.

En el puesto 25 está Nightcrawler (46000), en el 50 Iron Man (36000), en el 75 Thor: Godstorm (29000) y en el 100 Capitán Marvel (23000).

DICIEMBRE: PAPA NOEL VS DK2

Diciembre es un mes flojo en los EE. UU. Hay que hacer regalos y el dinero escasea. Las ventas bajan un 9% con respecto al mes anterior, y el lado positivo hay que verlo en que aun así son un 7% más altas que el año anterior. DC presenta una de las secuelas más ansiadas de la historia del cómic, Dark Knight 2, que, a pesar de su elevado precio (8 $), asalta el primer puesto sin dificultad, logrando vender 175000 ejemplares (Origin, con 166000 es la otra superventas). Hay veinte tebeos con más de 50000 ejemplares y en el Top 10 tenemos dos títulos de DC y ocho de Marvel.

En el 25 aparece Just Imagine Stan Lee creating JLA (43000), en el 50 está Batgirl (34000), en el 75 Warlands Age of Ice (24500) y en el 100 Black Panther (19500).

ENERO: AÑO NUEVO, SUBIDA NUEVA

Subida relativa si tenemos en cuenta que en realidad baja un 4% respecto a diciembre gracias a la consabida cuesta de enero, pero, si la comparamos con la del 2000, las cifras son muy alentadoras, con una subida media del 18% (aumentan un 17% los comic books y un 24% los tomos y novelas gráficas). Marvel sube sus ventas un 35% respecto al año pasado gracias a Origin (167000), Ultimates (149000) y Moment of Silence (104000). Los mutantes siguen en los puestos altos de la tabla, pero sus ventas han descendido hasta niveles similares a los de hace un año. DC, por su parte, aumenta en un 22% gracias al DK2. Sólo 17 cómics venden más de 50000 ejemplares.

La anécdota del mes es que DC saca un tebeo de Batman por 10 centavos y vende 654000 ejemplares, en lo que podríamos considerar una gran campaña publicitaria más que un negocio real.

En el 25 tenemos a Elektra (44500), en el 50 está Green Lantern (32500), en el 75 Power Company Shapphire (25800) y en el 100 StarWars Crossbones (20500).

FEBRERO: MEJORÍA INTERANUAL

De nuevo, un mes tradicionalmente peor que el anterior da como resultado un descenso del 5% (respecto a enero), pero en la comparativa interanual, las ventas son un 19% mejores y un 10% más altas que hace un par de años. Los comic books venden un 12% más que el año pasado, pero son los tomos y novelas gráficas los que protagonizan un espectacular 93% de subida. DK2 vuelve a ser el más vendido, seguido de Ultimates y los mutantes, con Extreme X-Men marcando un nuevo mínimo de 74500 ejemplares.

En el 25 tenemos a Fathom (42000), en el 50 a Green Lantern (32000), en el 75 a Fray (21000) y en el 100 está 100 Bullets (17000).

MARZO: EL CÍRCULO SE CIERRA

El que más vende este mes es New X-Men, pero tan sólo con 104000 ejemplares. En el Top 10 hay ocho cómics de Marvel, uno de DC y otro de Image. Tan sólo hay trece tebeos con más de 50000 ejemplares. El mercado está algo mejor que hace un año y en general las ventas son mejores, pero tan sólo un poco. No hay motivo para celebraciones. De todos modos, hay un dato destacable, y es que el incremento se sustenta en buena parte en los tomos y novelas gráficas.
En el 25 tenemos el X-Men Unlimited (42000), en el 50 está Batman: Legends of the Dark Knight (29500), en el 75 está Harley Quinn (23000) y en el 100 Scion (17000).

LA FIESTA VA POR BARRIOS

MARVEL

La triunfadora del año 2001 prolongó su reinado en el inicio del 2002. Si el primer semestre del 2001 fue escaso, en el segundo tuvo un aumento del 25%, logrando un crecimiento anual del 14%.

LA FAMILIA MUTANTE

La franquicia más sólida y rentable de las últimas décadas comienza a dar síntomas de agotamiento. Pese a la vuelta de su alma máter, Claremont, y al indudable éxito de sus series animadas y de su película, los tebeos de La Patrulla X han tenido un comportamiento más bien decepcionante en este periodo. X-Men (luego New X-Men) vendía en marzo 93000 ejemplares y, tras la llegada de Grant Morrison, alcanzó los 135000 ejemplares. Sin embargo, los retrasos y cambios de dibujante han diluido el impacto de la llegada del escocés al título, y en la actualidad vende 104000 ejemplares.

No queriendo renegar del (ilustre) pasado, se le ofreció a Claremont una nueva saga mutante, los Extreme X-Men, dibujada por nuestro Salvador Larroca. En esta ocasión, el excesivo precio de la serie junto a un no muy depurado uso del color directo sobre el lápiz han podido restar seguidores al producto, cuyo prometedor inicio (126000 ejemplares) contrasta con sus discretos 74000 actuales.

La sorpresa agradable de la línea ha corrido a cargo de Peter Milligan y Mike Allred, quienes, reinventando totalmente un título demasiado deudor de la era Image, han sabido entusiasmar a público y crítica. Comenzaron vendiendo 49000 ejemplares y en la actualidad están en unos cómodos 43000.

LA LÍNEA ULTIMATE

La línea Ultimate comenzó como un gran éxito de crítica y público. A medio camino entre el What if... y el remake, Bendis y Millar consiguieron hacer interesantes y novedosas historias que todos sabíamos de memoria. Este su segundo año era la prueba de fuego que debía dilucidar si habían venido para quedarse o eran un fenómeno pasajero. Ultimate ha tenido en este periodo las ventas más estables en Ultimate Spiderman (alrededor de 80000) y Ultimate X-Men (alrededor de 100000). The Ultimates ha debutado con extraordinario éxito y, aunque todavía es pronto para ver el alcance de dicho éxito, la línea ha aguantado los vaivenes del mercado con gran solidez. En el capítulo negativo encontramos el

Ultimate Marvel Team Up, cuya irregularidad e intranscendencia le ha llevado al cierre y a unas ventas desiguales (del orden de 40000).

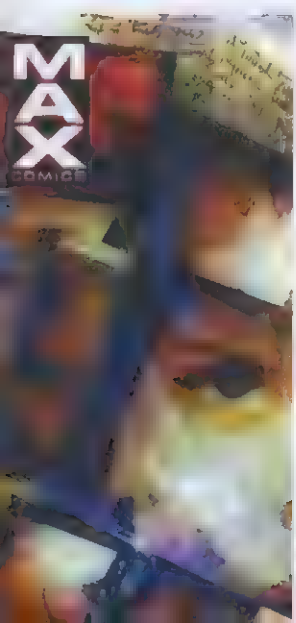
SPIDERMAN

Si tienes un buen dibujante, un buen escritor y un buen personaje, el éxito parece garantizado. Si además hay una película inminente por medio, parece difícil fracasar. Sin embargo, hace un año las cosas no eran tan sencillas. Paul Jenkins y Mark Buckinham hacían un trabajo aceptable en Peter Parker: Spiderman vendiendo 42000 ejemplares. Howard Mackie y John Romita vendían 3000 más en Amazing Spiderman. Entonces entró Michael J. Strazcinski como guionista y las ventas fueron ascendiendo mes a mes ante la evidencia de que Spiderman había vuelto a ser un tebeo a leer. Hoy Amazing Spiderman vende más del doble que hace un año y Peter Parker 5000 ejemplares más. A veces un hombre puede marcar la diferencia.

Otros fracasos destacables son Los Defensores (que acabó vendiendo 22000 a pesar de contar con Busiek y Larsen) y Fantastic Four World Greatest Comic Magazine, pomposo nombre para una ventas ridículas (acabó con 15000). La nostalgia no vende en la Marvel de Quesada.

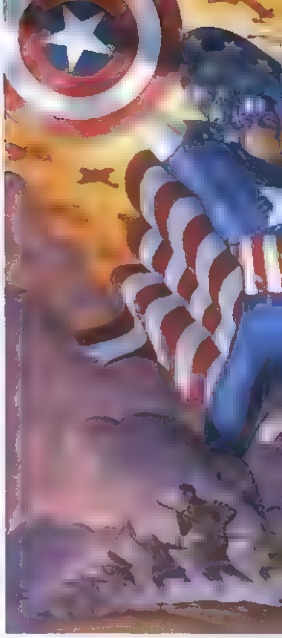
MAX

El comprador de cómics medio es un adolescente o adulto joven que lleva demasiado tiempo leyendo tebeos. Ya que el mercado no se renueva, Quesada ha decidido dar a sus clientes lecturas más acordes con su edad y crear la línea MAX, que ofrece historias de tono adulto (sexo, tacos y violencia). Los resultados han sido notables y, pese a que Fury (su serie más vendida) fue desde los 52000 ejemplares iniciales a los 36000 de su sexto y último número, todos los lanzamientos se mantienen entre los 50 más vendidos, triplicando en ventas a los tebeos de la línea Vértigo, su equivalente en DC.



UNIVERSO MARVEL

No ha sido un buen año para los Héroes Marvel. Su título más vendido, Los Vengadores, ha sido paradójicamente el que más ha retrocedido en ventas, pasando del puesto 11 y 60000 ejemplares al puesto 12 y 53000 ejemplares. Thor, Iron Man y Capitán América se movían en torno a los 35-40000, con pérdidas de 3 ó 4000 ejemplares, que llevaron a Quesada a relanzar la serie del Capitán América (aún no se tienen cifras, pero se intuye que será un éxito notable dada la excelente factura gráfica de Cassaday). Dentro de un panorama apático y de descensos generalizados, destaca la recuperación paulatina de Hulk (de 31000 ejemplares hace un año a 38000 ahora) de manos de su nuevo guionista, Bruce Jones, un viejo zorro que, si bien nunca ha sido una estrella, posee una profesionalidad más allá de toda duda. Los Thunderbolts, en el lado opuesto, pierden gas peligrosamente y, de sus 36000 ejemplares iniciales, pasan a los 29000 de hoy en día (19%).



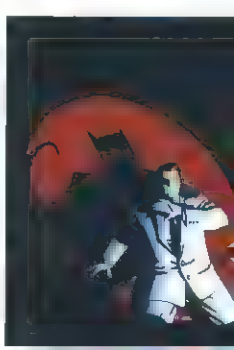
En la cuerda floja durante todo el año han estado Pantera Negra, Spidergirl y Capitán Marvel. Mientras que la primera estaba atornillada a los 19000 ejemplares y la segunda a los 23000, la serie de Peter David ha pasado de unos aceptables 25000 a unos pobres 21000 (18% de descenso). Tan sólo la confianza de Quesada en el fiel público que sustenta estas sagas ha propiciado que sigan adelante tras un incremento de 25 centavos para compensar su escasa o nula rentabilidad.

MARVEL KNIGHTS

Daredevil nunca ha sido un superventas, pese a que el relanzamiento de Quesada y Smith le colocara junto a los grandes. Comenzó marzo con unos más que respetables 59000 ejemplares, pero un año después tenía 48000. Nada hace pensar que Elektra, un spin off de Daredevil, vaya a aguantar mucho mejor. Comenzó en décimo puesto con 77000 ejemplares, pero nueve meses después sus ventas son de 38000. Marvel Knights fue cancelada cuando sus ventas bajaron de los 30000, y las diversas miniseries publicadas han ofrecido resultados discretos. La línea MAX, junto a la progresiva desvinculación de Quesada del sello, le hacen languidecer sin un claro futuro.

DC

Éste ha sido un buen año para DC. Su Dark Knight 2 ha conseguido batir récords de beneficios (más de un millón de dólares movía cada número) y su Batman de 10 centavos ha sido el tebeo más vendido de los últimos años (654000 ejemplares).



SUPERMAN

Pese a la llamativa diferencia de ventas entre Superman, Action Comics,

Adventures of Superman y Man of Steel (7000 ejemplares de diferencia entre el primero y el último), todos se mueven en puestos del 25 al 50 de los más vendidos y todos han perdido unos cuantos puestos (y miles de ejemplares) este año. Tal vez los lectores comienzan a estar cansados de que la serie avance a golpe de truquito promocional.

El resto de series de la familia (Superboy y Supergirl) rondan el puesto 100 de la tabla y, a pesar de los cambios realizados, la primera cierra en el número 100 y la segunda se mantiene a duras penas por el momento.

BATMAN

Batman y Detective Comics estaban hace un año situadas en la franja que va del 20 al 25 de los más vendidos, con cifras en torno a los 40000 ejemplares, pero Gotham Knights y Legends of the DK estaban veinte puestos más atrás. Un año después el panorama es algo mejor, con Batman en el puesto 17, Detective en el 26 y Gotham Knights en el 33, y con unas ganancias medias de ventas de unos 5000 ejemplares. De todos modos, se trata de cifras sumamente engañosas y hasta decepcionantes si tenemos en cuenta que el inicio de la saga en curso fue el Batman de 10 centavos: si tras exponer el producto a más de 600000 nuevos compradores, tan sólo aumentan las ventas 5000 ejemplares, ¿ha valido la pena el esfuerzo?... y lo que es peor ¿cuánto tiempo se quedarán esos nuevos lectores?

Lo más triste de todo es que Rucka y Brubaker están haciendo un trabajo soberbio que merecería un mayor reconocimiento por parte del público.

Aunque todas las series de la familia lo hacen relativamente bien, Robin y Birds of Prey acaban de recibir una necesitada renovación que presumiblemente les alejará del peligro de cierre.

¿Podemos considerar el DK2 un cómic de Batman? Si así fuera, convendría subrayar que ha sido el éxito indiscutible del año, tanto por dinero obtenido como por ventas.

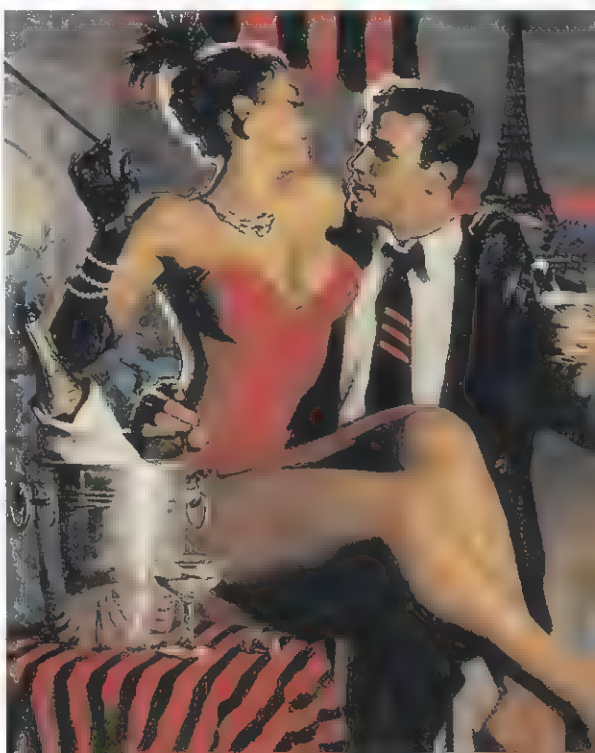
UNIVERSO DC

Si el universo Marvel ha tenido un año más bien flojo, lo mismo puede decirse en general del universo DC. Su serie estrella, la JLA, ha pinchado, y de los 67000 ejemplares iniciales pasa a los 61000 actuales. Tampoco se presenta claro el futuro para la serie revelación del año, Green Arrow, ya que, tras unas ventas estimadas del primer número que rondaban los 100000 ejemplares, se mantuvo varios meses en torno a los 80000 para ir luego desinflándose hasta los 72000 actuales (y aún no la ha abandonado su principal impulsor, Kevin Smith).

Del resto, cabe destacar el modesto pero constante ascenso de Flash gracias al prestigio que sus autores van acumulando (Johns y Kollins), el buen trabajo de Winnick al frente de Green Lantern (habitual entre los 50 primeros); y lamentarse por la escasa repercusión de series como el Orion de Walt Simonson (que cierra en el número 25 tras un lento agonizar vendiendo 12000 ejemplares) o por la incapacidad de DC para volver a hacer rentable una serie como Los Titanes, best seller en tiempos pasados (que pasa en un año de 28000 a 23000 y se coloca en zona peligrosa).

VÉRTIGO

Vértigo deben sentir los creativos de esta línea cada vez que ven los números de ventas. Desde los flojos pero aceptables 17000 ejemplares de media de Hellblazer, Transmetropolitan y 100 Balas, a los paupérrimos 9500 de la incomprendida Crusades, la línea Vértigo se mueve al borde del precipicio. Ninguna de las nuevas propuestas ha conseguido calar hondo en el público (American Century vende unos más que discretos 12000 ejemplares a día de hoy) y tan sólo el excelente comportamiento de los tomos recopilatorios (que a menudo llegan a superar a la propia serie) justifican la existencia de esta línea.



WILDSTORM

Si una línea ha sido especialmente castigada este año, ésa es Wildstorm. A la falta de ventas que llevó al cierre a Wildcats (17000 tan sólo) y Gen 13, se le sumó el fracaso de las secuelas de The Authority (The Monarchy cierra en el 12 con 13000 ejemplares y The Stablishment, con la misma cifra, sigue un camino similar) y al obligado cierre de ésta por cuestiones más relacionadas con la política editorial de DC que con cualquier otro factor (sus ventas eran superiores a los 40000). El resto de productos de la línea hicieron discretos papeles y el subsello Clifhanger se transformó en la práctica en un sello para Humberto Ramos y su Out There (24000 ejemplares que tampoco dan para grandes celebraciones).

ABC

Promethea vende hoy unos 20000 ejemplares que la colocan entre el 75 y el 100 de la tabla. Tom Strong vende un poco más (22000) y el resto de los productos apenas merecen ser considerados dada su irregular cadencia. Es destacable la falta de apoyo a Greyshirt una vez que Alan Moore ya no participa en sus guiones, con unos tristes 10000 ejemplares de venta.

DARK HORSE

Con Buffy, la cazadora de vampiros, situándose alrededor de los 17000 ejemplares y el puesto 100, y Fray (del creador de Buffy) entre el 75 y el 100 (22000), tenemos un buen patrón de los números en los que se mueve DARK HORSE.

La franquicia de Star Wars fluctúa en función de la cercanía de la siguiente película y de la popularidad de los personajes protagonistas de cada miniserie, pero tiende a posicionarse también entre el 75 y el 100 de la lista.

Hellboy se mueve en cifras que rondan los 20000 ejemplares, mientras que Usagi Yohimbo o Groo se han de conformar con unos discretos 8000 y 9000.

Mención aparte merecen los 13000 ejemplares que vende mensualmente Lone Wolf & Cub (cuya primera edición ha superado ya los 40000 vendidos a 10$ la unidad) o los respetables 6000 con los que ha comenzado Astro Boy (también a 10$) y que colocan a Dark Horse como uno de los principales editores de manga de los EE. UU.

IMAGE

Image no es un sello homogéneo, y aunque este año haya sido duro para todos sus componentes (son la compañía con peores resultados), merecen un análisis diferenciado.

TOPCOW

Fathom vende bien (44000) pero, cuando sólo salen un par de tebeos al año, no resulta significativo para la industria. Witchblade provee unos 28000 ejemplares (que no esta nada mal) pero, teniendo en cuenta que tiene una exitosa serie de televisión propia, los resultados ya no son tan brillantes. Ha debido saltar algún piloto de alarma en la empresa de Silvestri, porque, tras una reconversión fallida a manos de Paul Jenkins (que nunca terminó de encajar mucho en la línea de Top Cow), ha sido el propio Silvestri quien se ha puesto manos a la obra en Inferno: Hellbound, sin que de momento haya conseguido el éxito deseado (20000 ejemplares y bajando).

Tan sólo el indiscutible triunfo de los Joe Comics de Strazcinsky, con Rising Stars vendiendo 46000 ejemplares y Midnight Nation 36000, han salvado a Top Cow de un desastre mayor.

MCFARLANE

Si el amigo Todd no goza de demasiadas simpatías entre el fandom tras el affair Miracleman, parece que tampoco sus ventas son ya lo que eran. Spawn, su serie señera, ha protagonizado uno de los descensos más llamativos del año, pasando de 55000 ejemplares y el puesto 13 de la lista a 43000 ejemplares y el puesto 21, con una caída de más del 20%. Teniendo en cuenta que el resto de sus productos estaban muy por debajo, podemos concluir que los tebeos son cada día menos negocio para McFarlane Productions.

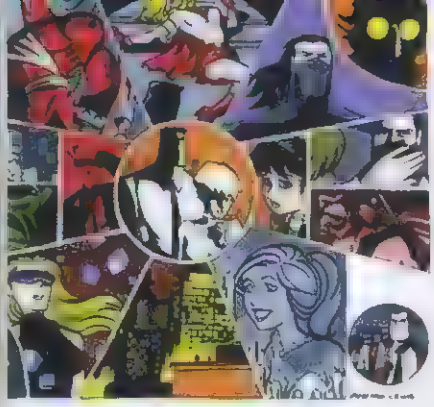


IMAGE CENTRAL

La heterogeneidad propia de este sello, aglutinador de series tan diversas como Powers (su actual estrella, con 28000 ejemplares), The Red Star (cuyos beneficios se ven lastrados por una periodicidad sumamente irregular) o la incombustible Savage Dragon (que tan sólo vende 12000 ejemplares de media), además de otras muchas series de publicación errante o ventas escasas que no ayudan para nada a consolidar Image Central como una empresa seria. Así lo han debido entender los lectores, que cada vez se muestran menos interesado por lo que Image en conjunto y este subsello en especial les ofrece.

INDEPENDIENTES

Entramos en la zona abisal. Aquí, salvando honrosas excepciones, las cifras a menudo rozan el ridículo, y tan sólo posteriores ediciones en tomo evitan el cierre de determinados títulos. Sus ventas han disminuido en general este año, aunque quizá esto no sea tan perceptible en las editoriales de las que hablaremos a continuación.

CROSSGEN

Mark Alessi, ocioso millonario metido a editor, es el único responsable de la aparición de Crossgen en el mercado. Hasta ahora no ha conseguido un éxito rotundo que consolide a su empresa como competencia real de las grandes, pero tan sólo es cuestión de tiempo. De momento, las series más veteranas venden del orden de 14-15000 ejemplares (las que Planeta esta ahora sacando en castellano), mientras que las más nuevas se reparten entre los 22000 de Sojourn y los 15000 de Crux. Números discretos para productos de gran calidad gráfica y guiones tal vez demasiado simplones.

VIZ

Cuando uno echa mano de las ventas de los comic books manga, descubre que el mayor éxito puede andar en torno a 13000 (Sailor Moon de Tokiopop). Sin embargo, cuando vamos a los números totales, descubrimos que gracias a los tomos recopilatorios, Viz ha vendido 30000 ejemplares de cada tomo de Dragon Ball y que triplicó sus ganancias respecto al año anterior. Paradójicamente, gran parte de este crecimiento se ha dado en ventas a librerías generalistas... y es que, ya puestos a ser gueto, mejor en una librería que en una tienda de cómics.

WIZARD

Además de las revistas sobre cómic y merchadishing y de los especiales ocasionales, Wizard se ha lanzado a la edición de cómics con Gatecrasher y Just a Pilgrim que, con el reclamo de Ennis como guionista, ha logrado unas ventas superiores a los 30000 ejemplares. Una suerte que no sabemos si repetirá en los productos que prepara en la actualidad.

FANTAGRAPHICS

Rastrear las ventas del último Love & Rockets es un ejercicio de puro masoquismo, con menos de 9000 ejemplares de media. Tampoco es que los tomos se lean demasiado. Más allá de fenómenos puntuales como Joe Sacco, el futuro se presenta poco claro para esta editorial.

ONI

Oni edita en blanco y negro y con una calidad de papel ínfima. Aunque las cifras de sus tebeos rara vez pasan de los 10000 ejemplares (por ejemplo, Queen & Country vende 7500, el doble que la mayoría de los productos de la casa). Aun así, su oferta en tomos es lo suficientemente diversa y cuidada como para que los números finales sean algo más aceptables (el tomo de Queen & Country o el de Barry Ween se leen más que los números sueltos).

UN MERCADO EN CRISIS

Crisis significa cambio. La connotación negativa de la palabra es fruto de la identificación de estabilidad con felicidad. Un mercado estable no está en crisis, pero tampoco ofrece nada nuevo al lector.

El comic book está en crisis y es posible que incluso desaparezca tal y como ahora lo entendemos sin que el futuro del cómic como medio se vea afectado lo más mínimo.

Hay motivos para creer que el tebeo de supermercado está condenado a la extinción. El cómic tiene que competir contra alternativas de ocio cada día más sofisticadas y está perdiendo la batalla. Su lugar está junto a los libros, productos de ocio igualmente minoritarios pero que gozan de una envidiable salud en el ámbito industrial.

En este último año hemos asistido a una recuperación del mercado del cómic, pero es una recuperación engañosa si nos ceñimos a los datos de comic

books exclusivamente. Los comic books han marcado una tendencia positiva en los dos últimos trimestres, pero con un aumento mínimo que no supone en la práctica variación alguna con respecto al año anterior. La diferencia la han marcado las novelas gráficas y los tomos, que han crecido espectacularmente y comienzan a erigirse no como un complemento de ventas, sino como una alternativa real al actual mercado por su capacidad de penetración en las grandes cadenas de librerías frente al gueto cultural que son las tiendas de cómics.

From Hell, por ejemplo, lleva vendidos 110000 ejemplares (antes de que la película fuese estrenada llevaba 40000). Las cifras acumuladas la colocan por encima de La Patrulla X y, si tenemos en cuenta que el tomo cuesta 35 dólares, no es difícil deducir que ha dado más dinero que el comic book de La Patrulla X en un año. Y lo que aún dará.

DC se dio cuenta hace ya algunos años de este hecho y hoy en día el Dark Knight lleva vendido sólo en el tomo de tapa blanda en inglés más de medio millón de ejemplares. Series como Transmetropolitan son más aceptadas en tomo que en su serie regular, y la viabilidad de la línea Vértigo depende en gran medida de que encuentre una serie tan comercial en paperbacks como lo fueron Predicador y Sandman en el pasado (y aún hoy lo siguen siendo).

Marvel, por su parte, ha comenzado a sacar tomos recopilatorios de sus sagas y personajes más populares y comienza a tener un stock aceptable, pero le falta mucho para llegar a copar ese mercado. Sus precios son excesivamente altos y todavía no tiene engrasados los mecanismos de producción, acumulando peligrosos retrasos. Aun así, es la editorial que más crece este año (14%), recuperando el ansiado primer puesto.

Dark Horse, por su parte, ha demostrado que el mercado de los tomos es suficientemente sólido como para que un producto aparezca directamente en ese formato sin necesidad de ser prepublicado en grapa, y está cosechando un éxito sin precedentes con Akira (25000 ejemplares de tirada inicial) y, sobre todo, con Lone Wolf & Cub (40000 ejemplares vendidos de su primer número).

El cómic empieza a ser aceptado en círculos literarios y ya hay reseñas en Publisher's Weekly o en New York Times. Son tiempos de crisis, tiempos de cambio, y el futuro sólo puede ser mejor.

Gracias a Maka y Gorka por la manita y comentarios y a Julian M. Clemente por la informacion facilitada.

ANA JUAN

FEMENINO SINGULAR

En este medio de papel, el papel de las mujeres ha sido, tradicionalmente, marginal: relegadas durante el franquismo al ámbito del cómic "femenino", tan bien estudiado por Juan Antonio Ramírez, donde gentes como Carmen Barbará o María Pascual pudieron ganarse la vida con dignidad, la historieta no pudo evitar la irrupción de una generación de mujeres emancipadas que, comenzando con Nuria Pompeia, buscaron definir el ámbito de su propia identidad frente a unos compañeros que suelen confundir con gran facilidad el mundo de lo masculino con una actitud de abierto machismo. ¿Cabe extrañarse, pues, de que salude con entusiasmo la reaparición de una de las historietistas más exquisitas y, acaso por ello, olvidadas?

Jorge García

ESTRELLA FUGAZ

La revista Madriz, no está de más repetirlo, fue el semillero en que germinaron algunos de los más grandes talentos del medio de las últimas décadas y, dada la sensibilidad que Felipe Hernández Cava, a la sazón director de la publicación, ha mostrado siempre hacia lo femenino, era lógico que diera cabida en ella a distintas dibujantes para que sumaran sus talentos al cúmulo de inquietudes que animó aquella publicación: Ana Miralles realizó allí sus páginas más libres; Victoria Martos, tal vez nuestra narradora más secreta, apostó por la elegancia en unas planchas de enigmática belleza; y Ana Juan, a la postre objeto de estas líneas, nos obsequió con un mundo espectral de raíz expresionista, tan crispado como las manos de sus personajes.

Aunque esta valenciana comienza su andadura en solitario, sería asociada al guionista Juan Gordillo como habría de dar, en un principio, sus más firmes pasos. En tal compañía, dejando al margen un puñado de piezas breves, nacieron dos ambiciosos proyectos: Réquiem (1985) y El sombrerero de la calle Carretas (seriada primero en Madriz y recogida, posteriormente, en un álbum de gran formato calificado por Jesús Cuadrado como "un ejemplo vivo de que la historieta nunca fue un arte menor").

A la vista de estos trabajos, a uno le invade la sensación de que esta dibujante mostraba su faz más saturnal, especialmente en Réquiem, con todo ese universo de personajes alunados que remiten, sin duda, al arte de entreguerras y a los efectos lumínicos que conseguían los operadores de cámara del cine expresionista alemán. Quisiera subrayar, sin embargo, uno de los hallazgos menos recordados de esas primeras páginas: los encadenados de secuencias en las que, tanto Gordillo como ella, pusieron grandes dosis de imaginación, tal que al asociar los ojos de un gato a los de un perseguido o, uno de mis favoritos, el rostro de dos reos con el diseño de los escudos que sostienen los salvajes de una película de aventuras colonial.

Había en sus páginas, también, un aire monumental favorecido por el empleo frecuente de viñetas de gran tamaño. No me resisto a encontrar en ese mundo de angulosos e infantiles gigantes (en una de sus historietas, la protagonista, gracias al juego con la perspectiva, cogía un avión del cielo para sostenerlo como un juguete en sus manos) el punto de partida que habría de llevarla hacia esa vertiente más melancólica y tierna que observamos en trabajos como "Irina" o su aporte a la serie "Aves de prensa", ambos en compañía de Hernández Cava.

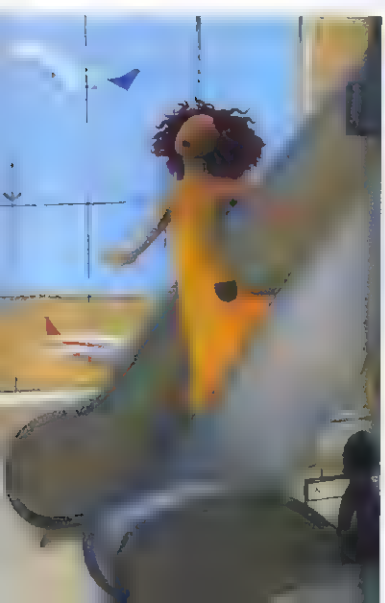
A principios de los 90, Ana Juan parece definitivamente decantada hacia el ámbito de la ilustración. La historieta la perdía, precisamente, en el momento en que mejor dotada se encontraba para iluminar (tal vez, en su caso, el término correcto fuera "alumbrar", pues siempre me ha parecido que la luz en sus planchas debía más al pabilo de la vela o la incandescencia de una estrella fugaz que al filamento de la bombilla) esas viñetas en las que lo lúdico aparece siempre asociado al vértigo de la libertad creativa.

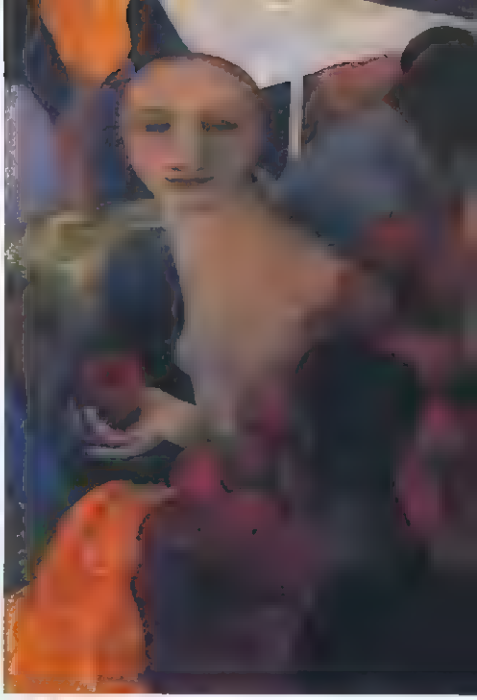
"ARDIENDO CON MÁS FUEGOS DE LOS QUE YO ENCENDÍ"

Habrían de ser los japoneses quienes comenzasen a recuperarla, en un principio sólo para los discretos ojos orientales. La editorial Treville, primero, y Kodansha, después, habrían de embarcarla, respectivamente, en una compilación de toda su obra y en un proyecto recogido años después por Norma Editorial en un magnífico álbum que hizo las veces de catálogo para la exposición inaugural de la galería que la editorial había abierto en el barcelonés Passeig de Sant Joan.

Se me escapan los motivos que indujeron a los responsables de la gran casa editorial nipona a interesarse, en Europa y América, por aquellos dibujantes que, precisamente, menos relación guardaban con los códigos implantados por el bueno de Osamu Tezuka. ¿Buscaron, quizá, explotar un mercado potencial que escapaba al "gegika", la tradicional historieta adulta japonesa? ¿Explicaría esto que, mientras se relegaba a autores tan valiosos como Yoshihiro Tatsumi (acerca de quien Ramón de España advertía, desde las páginas de El País, que se había visto obligado a emplearse como dependiente en una librería), se permitía a los occidentales una libertad creativa sin ningún género de trabas ni cortapisas? Dudas mediante, este interés permitió la elaboración de un puñado de páginas que, hoy por hoy, se han convertido en piezas angulares de la historieta mundial.

Tal fue el caso del recientemente malogrado Ricard Castells, quien aprovechó la oportunidad para hilvanar Poco, como también lo fue de David Mazzucchelli o el menos conocido en España de Edmund Baudoin, a cuya sensibilidad debemos Le voyage, una de las monografías más extraordinarios de los últimos tiempos. Y, por supuesto, el de Ana Juan, a quien tentaron en 1993 con una propuesta acerca de uno de los más antiguos y hermosos lugares comunes de la humanidad: el amor.





Acaso por ser un sentimiento que, a pesar de lo universal, uno siempre afronta en solitario, sin que medie la experiencia ajena, acaso por contar, para un tema tan trillado, con una de las dibujantes más originales que el medio ha dado, el territorio que explora el libro Amantes (uno de los mejores de todo el 2001) es singular a fuerza de servirse de los silencios, como sagazmente señala Hernández Cava en el prólogo, para evocar en el lector sus propios momentos privados y sumarlos así a los que ella ha construido.

Me explico: si yo encuentro convocados en "El amor lejano" algunos de mis más íntimos instantes, supongo que cualquiera podría hacer otro tanto en relación al resto de las piezas que componen este poliedro hábilmente tallado por la valenciana. Ahí reside, a mi juicio, el verdadero valor de un trabajo pleno de hallazgos: en involucrar al lector en un juego por medio del cual recibirá cuanto de sí mismo ponga, además de una perfecta metáfora del amor correspondido.

Construido a la manera de un mosaico con pequeñas piezas dispuestas unas junto a otras para formar una imagen mucho mayor, esta dibujante, limitada por la servidumbre de emplear tan sólo ocho imágenes (¡y qué hermosas imágenes!) por pieza, dio cuenta de sus propias inquietudes en torno al principal motor de nuestras pasiones en unas ficciones donde el uso de la elipsis y los sobreentendidos desempeña un papel fundamental. Destaca igualmente el delicado empleo de los textos, que funcionan más como una pincelada añadida a la página que como mera leyenda al pie del dibujo.

No agoto aquí todos los recursos de una obra en la que el reflejo, los juegos de miradas y los espejos resultan tan reveladores (especialmente en trabajos como "El amor dormido"), a tal punto que en uno hecha raíces la convicción de encontrarse mirando a través de un caleidoscopio que multiplica cada una de las facetas de la anécdota que nos es referida.

Y volvemos a toparnos, una vez más, con el color y el olor de las vanguardias de los años 20 y 30, no sólo por la influencia que sobre esta autora ejercen pintores como George Grosz, sino por el gusto hacia las variantes del espectáculo, como el circo o el music-hall, cuya presencia pone el pintoresco escenario para alguna de sus planchas más emotivas.

Felipe Hernández Cava mencionó, en el texto para el díptico de la citada exposición, a los cineastas orientales Yasuhiro Ozu y Takeshi Kitano, y, en el prólogo de la monografía, al Clint Eastwood de Los puentes de Madison y a la Liv Ullmann de Encuentros privados. Sin ánimo de exhaustividad, a mí me vinieron a la memoria los textos con los que Marguerite Yourcenar se acercó, bajo el revelador título de Fuegos, a una cierta noción de amor. A mi entender, Ana Juan se aproxima al propósito que guió a la autora de Memorias de Adriano en el intento de "crear un lenguaje totalmente poético, en el que cada palabra, cargada del máximo sentido, revele sus valores escondidos, del mismo modo que bajo determinadas luces, se revelan las fosforescencias de las piedras".

SNOWHITE: SOMBRA SOBRE SOMBRA

Ignoro en qué medida se mezclaron cálculo y casualidad en la publicación, por parte de la editorial valenciana De Ponent (hoy día, al César lo que es del César, una de las mejores y más arriesgadas de este país) de Snowhite, segundo álbum de Ana Juan en lo que iba de año y que, frente a la diáfana claridad de Amantes, presenta un semblante mucho más espectral.

Jugando, pues mucho de juego hay en ello, con las formas narrativas de los cuentos infantiles decimonónicos, sin terminar de plegarse por completo a ellas, encontramos en esta adaptación del clásico "Blancanieves" de los hermanos Grimm uno de los frutos más misteriosos de su autora y, quizá por eso mismo, el más perversamente atractivo.

Atractivo, acaso, a fuerza de acumular sombra sobre sombra en unas atmósferas sobrecogedoras de honda raíz expresionista, no exentas, sin embargo, de un sentido del humor (virtud de una autora a quien nunca se ha negado su dominio de los climas angustiosos pero en cuyas imágenes casi nadie ha advertido ese evidente desvío irónico) que, sin necesidad de recurrir a ningún tipo de subrayado, presta el cinismo necesario a un relato que no resistiría una revisión más ingenua. Este tono risueño no es, en absoluto, ajeno a la reivindicación del carácter lúdico llevada a cabo por la posmodernidad en su acepción menos vacua, dentro de la que tan bien se movía Javier de Juan, uno de los compañeros de Ana de los tiempos de Madriz.

Al ambientar el relato en el período de entreguerras, estas páginas vuelven al terreno de las vanguardias que, como hemos apuntado, le resulta tan caro a esta mujer, sirviéndose para ello de unas imágenes de pesadilla como contrapunto a unos textos tan breves como ajustados. Aun pasando por alto el aspecto de los habitantes de este infierno, ya en la iluminación encontramos un signo de la caverna en la que vamos a vagar: una luz horizontal, lechosa y sucia como un despertar, que enfatiza los claroscuros y tiene uno de sus instantes más felices en esa secuencia en que Lady Hawthorn baja vociferando las escaleras, seguida de su sombra, convertida en una arpía duplicada y furiosa.

Dije "como un despertar" y algo de razón llevo, pues esta obra (dejando a un lado la anécdota de que este relato es, por definición, uno de los más señalados por la marca del sueño) posee una cualidad onírica que escapa, como antes el amor, a mis torpes intentos de vivisección. Por sus páginas nos movemos como en un mundo de ultratumba, poblado por seres alucinados que pasean su sonambulismo bajo el acoso de unas fieras ante cuya visión Snowhite oscila entre la indiferencia y el espanto.

Apoyada en un diseño gráfico exquisito, común, por otra parte, a todos los productos de la editorial, este libro singular mantiene algunas de las constantes de su artífice: el recurso al reflejo para, en este caso, multiplicar la pesadilla (y no me refiero sólo al famoso espejito de la madrastra), los juegos de miradas, ya presentes en la portada misma, y el cuidado en la composición a la hora de dividir los espacios para formar, aquí, intrincados laberintos como el que rodea la mansión de los Hawthorn.

Ignoro si Ana Juan se echará de nuevo a los senderos de la historieta, como aún desconozco qué la impulsó a volver a ellos, pero mis retinas le están agradecidas pues le deben la contemplación de uno de los infiernos más atractivos que recuerdo, tan ejemplar que, como todo averno que se precie, también es circular.

pensar que la reaparición de esta historietista va a poseer la fugacidad que la ha acompañado a lo largo de su carrera, peculiaridad que, sin duda, la aparta de muchos de sus colegas y la condena al hastío ante los estrechos cauces de que se sirve, habitualmente, la industria. Aún así, con cada reaparición, trae consigo una mirada muy especial a un medio en el que, como antes dije, las mujeres han sido la excepción ya desde los tiempos de Piti Bartolozzi, aquella precursora acerca de quien tanto sabe Antonio Martín.

Y es que, tanto como surcar el cielo, es cualidad de las estrellas fugaces el ofrecer un deseo a quien las contempla. El año pasado, generosamente, Ana Juan nos concedió dos.

CODA

Teniendo en cuenta la fría acogida que la crítica ha dispensado a estas dos grandes obras, uno tiende a

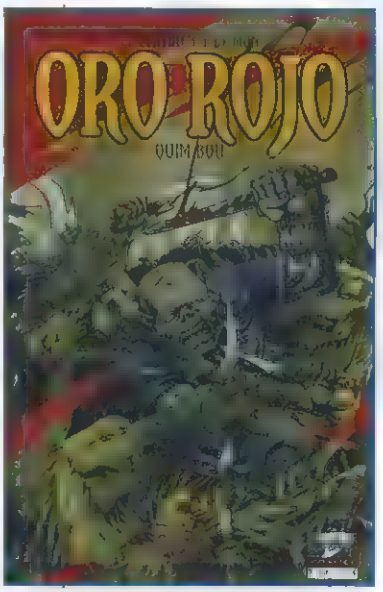
Quiero agradecer a Bárbara Rodríguez Martín la atención y rigor que puso a la hora de corregir este texto cuyos errores, en última instancia, sólo son atribuibles a mi descuido...

EL COLECCIONISTA
ESPECIALISTAS EN TEBEO ANTIGUO, EUROPEO, SUPERHEROES, REEDICIONES, MERCHANDISING...
SERVICIO A TODA ESPAÑA
C/ MAYOR, 51
976 392 507
50001 ZARAGOZA
C/ TRIBULETE, 7
915 300 133
28012 MADRID
C/ FUEROS DE ARAGON, 3
976 560 234
50005 ZARAGOZA

Reseñas

RETORNO AL CONTINENTE DE MÔM

Tras el paréntesis que supuso el número unitario "El Lobo Mateyo", Quim Bou retorna al Continente de Môm de su "Corazón Negro", de nuevo en Dude Comics y con la coordinación de Andrea Parissi. Precedida por una historia corta aparecida en el recientemente editado "Extra Dude", "Oro Rojo" es una miniserie de cinco números, de la que ya han aparecido los dos primeros, y en la que Quim olvida a los protagonistas de "Corazón Negro" para mostrarnos nuevos personajes y situaciones en el mismo mundo de la anterior miniserie.



Lo que nos ofrecen estos dos primeros números es el proceso por el cual un grupo formado por un sabio enano, un orco-trol, dos elfos azules y un humano enemigo al que mantienen prisionero, se ponen en marcha a la búsqueda de un tesoro; situación durante la que se les unirá un grupo multirracial de mercenarios. Conociendo a Quim por sus anteriores obras, y teniendo en cuenta que ni siquiera hemos llegado a la mitad de la historia, es seguro que este "Oro Rojo" todavía ha de depararnos muchas sorpresas. Lo cierto es que ya queda claro que es cada vez mejor guionista, y se advierte en su capacidad para presentar los personajes y las situaciones de una manera tan natural como inteligente.

En cuanto al apartado gráfico, de nuevo se nota que Quim ha elaborado una historia más compleja, que le obliga a introducir más viñetas por página, sin que ello disminuya la calidad de su lápiz. Mantiene la utilización de tramas de grises que se ha convertido en uno de sus distintivos, y sigue demostrando que sabe descomponer la acción en imágenes como pocos autores saben hacer.

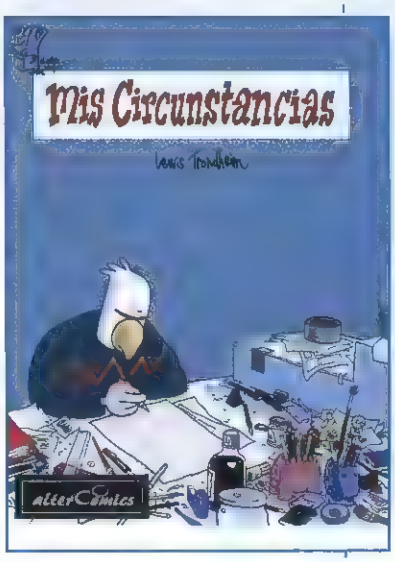
Para quienes ya conozcan las obras de Quim, poco más creo que pueda añadir; y a quienes todavía no le conozcan, la verdad es que les envidio: pocas veces uno puede disfrutar tanto con este medio, como descubriendo autores como Quim Bou. Se lo aseguro.

Norman Fernández

ORO ROJO
Dude comics.
Guión y dibujo: Quim Bou.
Grapa. 24 páginas. Blanco y negro. 1,70 €

ENTORNO GRÁFICO

La primera impresión que produce la lectura de este libro es la comprensible semejanza con Diario de un álbum de Dupuy y Berberian. Es algo inevitable ya que las cercanas fechas de salida, el formato elegido (un tomo en blanco y negro con un elevado número de páginas, más cercano al libro tradicional que al más habitual álbum), el país de origen, el tono autobiográfico... ¡Hasta los autores de ambas obras quienes aparecen tanto en la suya como en la otra! (Aquí es inevitable comentar la impresión que produce ver a Dupuy contando los cortes que sufrió en los dedos de la mano y compararlo con lo que contaba en Diario de un álbum). Pero también hay cosas que las diferencian. Para empezar, Trondheim ha optado por seguir su tradicional estilo usando animalitos antropomórficos para representar a los personajes que aparecen en su vida (con el simbolismo que se le puede encontrar a algunos de ellos, especialmente al hermético autor-protagonista) . Igualmente hay toda una parte de viaje interior, de interiorización y de reflexión del comportamiento y de los demonios del autor que no aparecian, de esta forma tan abierta al menos, en el Diario de un álbum. Y, finalmente, Diario de un álbum fue una obra que no ha dado pie a continuaciones mientras que Trondheim sí ha seguido contando historias (cortas, eso sí) sobre su vida tal y como se puede leer en algún número de la serie Les formidables aventures sans Lapinot donde lo vemos años después de Mis circunstancias ya convertido en papá y viviendo en una casa de campo. En realidad, el dibujo de los títulos de crédito del primer álbum de esta serie ha sido el que se ha usado de portada en la edición española del álbum que nos ocupa.



Mis circunstancias es un libro más que interesante, perfectamente legible, aunque tal vez hubiera necesitado de un poco más de análisis por parte de Trondheim ya que a veces se le va un poco de las manos el guión alternando trozos brillantes que derrochan inteligencia y talento con otros en que se ve que el autor no sabe muy bien qué contar o en qué centrarse. En cuanto al apartado del dibujo, nos encontramos con un grafismo personal totalmente adaptado al formato de edición y al estilo costumbrista, tal y como era de prever en el autor de Lapinot.

Centrándonos en la edición, y dejando aparte la bajada de precio por parte de la gente de Astiberri al pifiarla la imprenta con el glaxofonado (gesto que les honra), hay que destacar en primer lugar la gran rotulación de Miguel B.Núñez, pastada a la caligrafía de Trondheim. Ignoro si lo ha hecho a pulso o mediante técnicas informáticas pero el resultado es brillante. Más verde es la traducción que es bastante titubeante con algunos diálogos que resultan extraños, posiblemente porque parecen demasiado literales, y otros trozos que se leen perfectamente.

En resumidas cuentas, una lectura más que interesante en una edición más que digna a un precio más que asequible. ¿Qué más quieres, hombre?

Jaume Vaquer

MIS CIRCUNTANCIAS
Editorial Astiberri
Guion y Dibujo: Lewis Trondheim
Rústica. 160 páginas. Blanco y negro. 9,00€

EL PUEBLO OCUPADO

El conflicto palestino es un tema delicado que a muchos lectores de cómics incomodará. Es más fácil vivir de espaldas a las grandes injusticias de este mundo que tomar partido en cada una de ellas.

Joe Sacco estuvo en los territorios ocupados entre 1991 y 1992. Allí vivió, tomó notas y fotografió la realidad del conflicto. Los años siguientes fue editando un total de nueve comic books en los que narraba su visión de la contienda.

El dibujo de Sacco es feista, semicaricaturesco y ciertamente limitado, pero su gran expresividad y capacidad de caracterización hace que sea capaz de transmitir una humanidad poco frecuente a sus personajes, necesaria para que el destino que les depara preocupe al lector desde la primera página.

Se trata de una narración subjetiva en la que prima el punto de vista de los palestinos, de las víctimas de una ocupación violenta, de una invasión y una opresión brutal. Sacco opta por ofrecernos la realidad de una de las partes y no pretende ofrecer falsas equidistancias que harían de su obra un panfleto maniqueo. Le interesa más el nivel humano del drama que el juego político subyacente, más el qué ocurre que el porqué ocurre. De este modo, el trazo nervioso de Sacco consigue trasladarnos al interior del conflicto palestino con un verismo poco usual, no ya en el cómic, sino en cualquier medio de comunicación.

Frente a Gorazde, cuya complejidad hacía que Sacco tomara una postura más aséptica y documentalista, poblando las viñetas de continuas referencias fotográficas y aportando una ingente cantidad de datos que a menudo enlentecían la narración y le restaban dinamismo, Palestina es un tebeo dinámico, con acción, drama y más opiniones que datos. Se trata de un cómic más fácil de leer que Gorazde, sin renunciar por ello a su evidente función de retrato del pueblo palestino y de análisis de la desgarradora situación en la que éste se encuentra.

Diez años después de su realización, el tebeo sigue siendo por desgracia igual de vigente que el primer día. Nada hubiera hecho más feliz a Sacco que su obra se hubiese transformado en un curioso documento histórico sobre una página oscura de la historia de la humanidad, pero por desgracia esa página aún no ha sido pasada.

Todos los días asistimos, entre impotentes e impasibles, a la macabra escenificación de una disputa en la que las cifras de muertos a menudo no nos dejan percibir la verdadera dimensión de la tragedia humana subyacente. Cuando la televisión ha perdido la capacidad de impactarnos con sus crudas imágenes por pura saturación, medios menos inmediatos como el cómic o la literatura se descubren como vehículos idóneos para dimensionar adecuadamente la tragedia de un conflicto tan doloroso como evitable.

Palestina es un tebeo testimonial, subjetivo, hecho desde el sentimiento, pero ante todo es una excelente historieta que sabe usar el cómic como medio de comunicación, un uso tan difícil como necesario si no queremos que éste se transforme en un género literario más que en un medio por sí mismo.

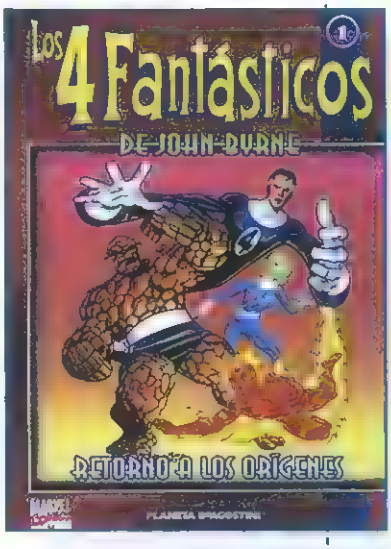
Koldo Azpitarte

PALESTINA
Planeta DeAgostini
Guión y dibujos: Joe Sacco
304 Páginas, B/N, 7'95 €

LOS CUATRO DE BYRNE

Siguiendo la fiebre de reediciones que se ha apoderado de Planeta en los últimos años, fiebre que ha justificado la publicación de grandes obras y también de mucho bodrio marveliano sólo apto para Marvel zombies, aparece en nuestros quioscos el coleccionable de Los 4 Fantásticos de John Byrne, veinticinco números semanales que recogen toda la etapa de este autor en la serie a lo largo de los años 80.

Éste fue su primer trabajo como autor completo tras haber demostrado su valía dibujando La Patrulla X en la etapa más gloriosa de Claremont. Será aquí donde demostrará ser también un competente guionista. Las historias son aventuras de un número o a lo sumo tres, e incluso cuando hay alguna saga más larga por ejemplo el viaje a la Zona Negativa, Byrne procura que cada número cuente una historia por sí mismo aunque se integre en una mayor.
En cuanto el dibujo, éste no está tan acabado como en la Patrulla, es más apresurado, más espontáneo, lo que le da un toque de frescura y dinamismo.



Entre los aciertos, está el de dotar a la Chica Invisible de una personalidad acorde con los tiempos: Byrne la transforma en una mujer con criterio y peso específico en el cuarteto, abandonando el papel de mujer florero al que estaba abonada desde la creación del grupo. Además, hay giros argumentales realmente originales, como la saga en que ayudan al Dr. Muerte a recuperar Latveria; a pesar de que Muerte es un tirano y un dictador, su pueblo le adora y le ayuda en su reconquista del poder. Muerte se convierte en manos de Byrne en algo así como un Fidel Castro con armadura. También tenemos la saga del Juicio de Galactus en el que Reed Richards se enfrenta a un juicio cósmico por haber salvado la vida de Galactus, ese señor que va por el universo zampándose planetas.

Si bien es cierto que, tras la llegada de Hulka en sustitución de la Cosa (en el número 265 americano), las historias comienzan a ir perdiendo fuelle poco a poco, el dibujo había ido empeorando desde tiempo antes, la inclusión de un entintador en los números posteriores mejoró ostensiblemente el apartado gráfico.

Por lo demás, un excelente cómic de aventuras, sobre todo en los primeros números, divertido e imaginativo y que constituye lo mejor que ha hecho Byrne en cuanto a guiones se refiere y que viene a demostrar por que Byrne fue uno de los referentes del cómic americano en los años 80; aunque más tarde se echará a perder, pero ésa es otra historia que será contada en otra ocasión.

Raúl Sastre

LOS 4 FANTÁSTICOS DE JOHN BYRNE
Planeta DeAgostini
Guión y dibujos: John Byrne
25 Números, 80 páginas, color, 3,00€

LO QUE ESCONDEN LAS PESADILLAS

A estas alturas no cabe ninguna duda de que Martí es un autor clásico. Su Mr. Vértigo y la serie Taxista son obras de referencia, representativas de una época y un modo de entender el riesgo formal en el mundillo del tebeo patrio. Los dibujos salidos de su plumilla se reconocen con facilidad: un trazo duro en el que los rasgos se simplifican, grandes manchas oscuras, personajes de rostro deforme y mirada siniestra (herederos bastardos de Gould). Sus historias también comparten características comunes: lo siniestro, el relato hipnótico con trasfondo de crítica social, los miedos y angustias del agujero negro colectivo sacados a la luz. También resulta evidente que las imágenes del tablero de dibujo de Martí Riera han influido sobre una generación de nuevos autores como Paco Alcázar, Linhart o Miguel Ángel Martín; descendientes todos ellos, también, de papá Burns.

En este álbum publicado por Edicions de Ponent se recogen historias crudas, amargo realismo sucio al servicio del dibujo frío y distanciado de Martí. A pesar de que la temática las unifica, la calidad es tan desigual que se mezcla lo mejor con lo peor, senda a la que conduce seguir al pie de la letra la premisa del relato de realismo sucio. Cuando se trata de reflejar sensaciones, dudas y miedos, Martí es un maestro, maneja a la perfección la evolución psicológica de los personajes y conduce al lector por los recovecos de su mente. Sin embargo, cuando dibuja adolescentes yonquis, chorros de sangre mezclados con placenta y restos de feto, o semen con mierda, sólo consigue un gesto de repugnancia en el lector (al menos en mi caso). Si lo que pretende es impresionar o escandalizar, consigue justo lo contrario por lo obvio del camino escogido (de nuevo hablo desde mis gustos y manías). Por ejemplo, en la historieta DÍA DE COBRO, acumula en dos páginas coprofilia, escatología y coprofagia a manos llenas ("llenas" de mierda, claro); sin duda esta historieta llega a desagradar al respetable (de una forma para nada "respetuosa"). Por otro lado se me escapa el mensaje que intenta comunicar el autor: ¿que la vida es una mierda?..., ¿es realmente necesario ser tan explícito y llenar las páginas de semen y heces para hacer reaccionar la retina del lector? Un autor que en otras ocasiones, también presentes en este álbum, se caracteriza por la sutileza y la insinuación no creo que deba caer en recursos tan facilones.

Pero no quiero que quede la impresión de que aquí sólo hay imágenes desagradables. Aquel que busca historias bien contadas puede disfrutar con relatos como ¿CULPABLE?, ejemplo de contención narrativa y cruel parodia de los juicios paralelos en casos de alarma social. Otro ejemplo: en NO OYES LADRAR LOS PERROS pone imágenes a las palabras de un relato de Juan Rulfo y, aunque los largos textos se hacen pesados, da buena muestra de su habilidad para manejar las tensas relaciones entre un padre y un hijo que avanzan en un viaje fantasmagórico. Y la lista podría seguir, que cada cual elabore la suya propia...

En definitiva: con este álbum, y a pesar de la desigual calidad de lo recopilado, recuperamos viejas historias que no han perdido ni su vigencia ni la intensidad asfixiante que imprime Martí a sus viñetas.

Félix Pascual

HISTORIAS DE REALISMO SUCIO
Edicions De Ponent.
Guión y dibujos: Martí Riera
Rustica. 52 paginas. B/N. 11,00 €

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

ARES INFORMÁTICA

DOKAN # 44
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 €, incluye CD

SHIRASE # 16
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 €, CD

MINAMI # 27
Revista de cómic japonés
68 Págs. Color. 4'78 €, incluye CD

HENTAI # 23
Revista de cómic erótico japonés
68 Págs. Color. 5'86 €, incluye CD

X-MANGA # 3
68 Págs. Color. 5'86 €, incluye CD

ASTIBERRI

TRAMA # 13
Revista de información.
48 Págs. Color. Gratuita.

BURZ

GONMAWA # 0
Pirate Ship Studio.
32 Págs. B/N. 1'80 €.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 74
Revista de información.

DUDE CÓMICS

LOS REYES ELFOS. EL SEÑOR DE ALFHEIM
Victor Santos.
48 páginas. B/N. 5 €.

BONE # 26
Jeff Smith.
24 páginas. B/N. 1'50 €.

ORO ROJO # 2
Quim Bou.
24 páginas. B/N. 1'70 €.

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 267
VVAA
68 Páginas. 2'70 €.

KISS CÓMIX # 127
VVAA.
68 Páginas. 2'65 €.

SUPERSERDO # 4
Shelton.
52 Págs. B/N. 2'25 €.

DÍAS MALOS
Cifuentes, Ródenas.
52 Págs. B/N. 2'25 €.

LOS AMORES DE JUAN ECLIPSE
Zueras, Pons.
36 Págs. B/N. 1'65 €.

LA BRASERÍA
Mal&cia.
36 Págs. B/N. 1'65 €.

HABLANDO EN PLATA
Mauro.
68 Págs. 3'75 €.

HOMBRES ALTERADOS
Álvarez Rabo.
68 Págs.3'75 €.

LOS DUELISTAS
Degli, Venturi.
Col. X.52 Págs. 2'80 €.

EPICENTRO

FANZONE # 15
Revista de información.
28 Págs. 1 €.

TROZOS # 1
Grech.
24 Págs. 1'20 €.

CARMEN GALAXIA # 1
Pedro Cifuentes.

GLENAT

CUTLASS: EL SIGNO DE LOS TIEMPOS
Calpurnio.
56 Págs. B/N. 12 €

UN POCO DE HUMO AZUL
Lapiére, Pellejero.
84 Págs. Color. 12 €

RANMA fi # 6 y 23 (de 38)
Rumiko Takahashi.
186 Págs. B/N. 7'2 €

SAINT SEIYA # 6 y 24 (de 28)
Masami Kurumada.
186 Págs.B/N. 7'2 €

DRAGON HEAD # 6
Minetarô Mochizuki.
240 págs.B/N. 8'4 €

CARD CAPTOR SAKURA # 10
Clamp.
186 págs.B/N. 7'2 €.

LOVE HINA # 3
Ken Akamatsu.
186 págs.B/N. 7'2 €.

NORMA

EUROPA

EL ILUSTRE TORNASOL
Algoud.

EL DÍA QUE CAMBIÉ A MI PADRE POR DOS PECES DE COLORES
Gaiman, McKean.
Color.

BOUNCER # 1
UN DIAMANTE PARA EL MÁS ALLÁ
Jodorowsky, Boucq.
56 Págs. Color. 14'00 €.

CALAGAN
Fontenay, Perna, Fane.
48 Págs. Color.
8 €.(rústica), 11 €.(cartoné)

CIELOXX.COM # 2
Yslaire.
64 Págs. Color. Cartoné. 14'00 €.

REVISTAS

¡DIBUS! # 26
Revista.
80 Págs. Color. 3'5 €.

USA

BATMAN # 18
Carlton, Deodato, Morgan.
Prestigio. 48 Págs. Color. 5'00 € .

SUPERMAN #19
Frenz, Frenz, Buscema.
Prestigio. 72 Págs. Color. 6 € .

SUPERMAN/BATMAN: GENERACIONES # 4 (de 4)
Byrne.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .

JLA: EL CLAVO # 3
Farmer, Davis
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .
Último número.

HELLBOY: SEMILLA DE DESTRUCCIÓN
Mignola, Byrne
128 Págs. Color. 15'00 € .

VÉRTIGO

LUCIFER: NIÑOS Y MONSTRUOS # 2
Carey, Gross, Ormstond.
Prestigio.72 Págs.Color. 6 € .

THE SANDMAN DUSTCOVERS
Gaiman, McKean.
208 Págs. Color. 30 € .

MANGA

RECORD OF LODOSS WAR # 16
Mizuno, Natsumoto.
56 Págs. B/N. 4'50 €.

MACROSS 7 TRASH VOL. 6
Mikimoto.
184 Págs. B/N. 10 €.

CÓMO DIBUJAR MANGA # 5 LA FIGURA FEMENINA
128 Págs. B/N. 11 €.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER #12
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'50.
Último número

DAREDEVIL # 24
Gale,Lee, Winslade, Colan.
32 Págs. Color. 1'95 €.

MARVEL KNIGHTS # 12
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 1'50 €.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 73
Tieri, Chen.
24 Págs. Color. 1'5 €.

PATRULLA-X # 73
Casey Churchill.
24 Págs. Color. 1'5 €.

X-MEN # 73
Morrison, Quitely.
24 Págs. Color. 1'50 €.

PATRULLA-X: LOS AÑOS PERDIDOS # 18
John Byrne.
24 Págs. Color. 1'50 €.

SIEMPRE PATRULLA X # 6
Nicieza, Maguire
40 Págs.Color. 2'60 €.
Último número.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 42
Busiek, Davis
24 Págs. Color. 1'50 €.

4 FANTÁSTICOS # 7
Marin, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 1'50 €.

THOR # 37
Jurgens, Taborda.
24 Págs. Color. 1'50 €.

UNIVERSO MARVEL X # 6 (de 6)
Krueger, Braithwaite.
144 Págs. Color. 7'95 €.

CAPITAN MARVEL # 18
David, Starlin.
24 Págs. Color. 1'50 €.

LOS DEFENSORES # 4
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS 4 FANTÁSTICOS DE JOHN BYRNE # 11 AL 16
Byrne.
80 Págs. Color. 3 €.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN: EL HOMBRE araña # 1
VVAA.
80 Págs. Color. 3'90 €.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 12
Lee, Kirby.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 12
Thomas, Colan.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN MARVEL # 2
Lee, Heck.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

SPIDERMAN JOHN ROMITA # 40
Lee, Romita.
40 Págs. Color. 2'37 €.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 18
VVAA.
48 Págs. B/N. 2'55 €.

CONAN Y BÊLIT # 2
Thomas, Buscema.
276 Págs. B/N. 12 €.

WILDSTORM

GEN 13 # 12
Warren, Benes.
24 Págs. Color. 1'50 Pts.

THE AUTHORITY # 24
Millar, Quitely.
24 Págs. Color. 1'50 €.

IMAGE TMP

SPAWN: DARK AGES # 12
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 1'50 €.

SPAWN vol II # 2
MacFarlane, Medina.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SAM & TWITCH VOL II # 4
Bendis, Maleev
24 Págs. Color. 1'70 €.

TOP COW

MIDNIGHT NATION # 4
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 €.

KIN # 6
Frank.
24 Págs. Color. 1'50 €.
Último número

THE DARKNESS # 20
Coney, Lansang.
24 Págs. Color. 1'50 €.

STAR WARS

STAR WARS: RELATOS # 8
VVAA.
Prestigio. 56 Págs. Color. 4'78 €.
Último número.

IMAGE

DARKMINDS # 6 de 8
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'50 €.

WARLANDS # 6 de 12
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'50 €.

DARKCHYLDE # 5 de 10
Queen, Gorder, Alquiza.
24 Págs. Color. 1'50 €.

CLIFFHANGER

STEAM PUNK # 12
Kelly, Bachalo.
24 Págs. Color. 1'50 €.

CROSSGEN

SCION # 4
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MERIDIAN # 4
Kesel, Middleton.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SIGIL # 2
Kesel, Lai.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MYSTIC # 2
Marz, Peterson.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MANGA

MIS RECUERDOS DE INSTITUTO #6 de 6
Mizusawa.
48 Págs. B/N. 2'40 €.

VIDEO GIRL A I # 6 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 7'15 €.

FENIX # 6
Tezuka.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

MONSTER # 6
Urasawa.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

DETECTIVE CONAN VOL II # 3
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 Pts.

EUROPA

EL DECÁLOGO # 2: LA FATWA
Giroud, De Vita.
Rústica. 56 Págs. Color. 4'50 €.

PALESTINA
Sacco.
304 Págs. B/N. 7'95 €.

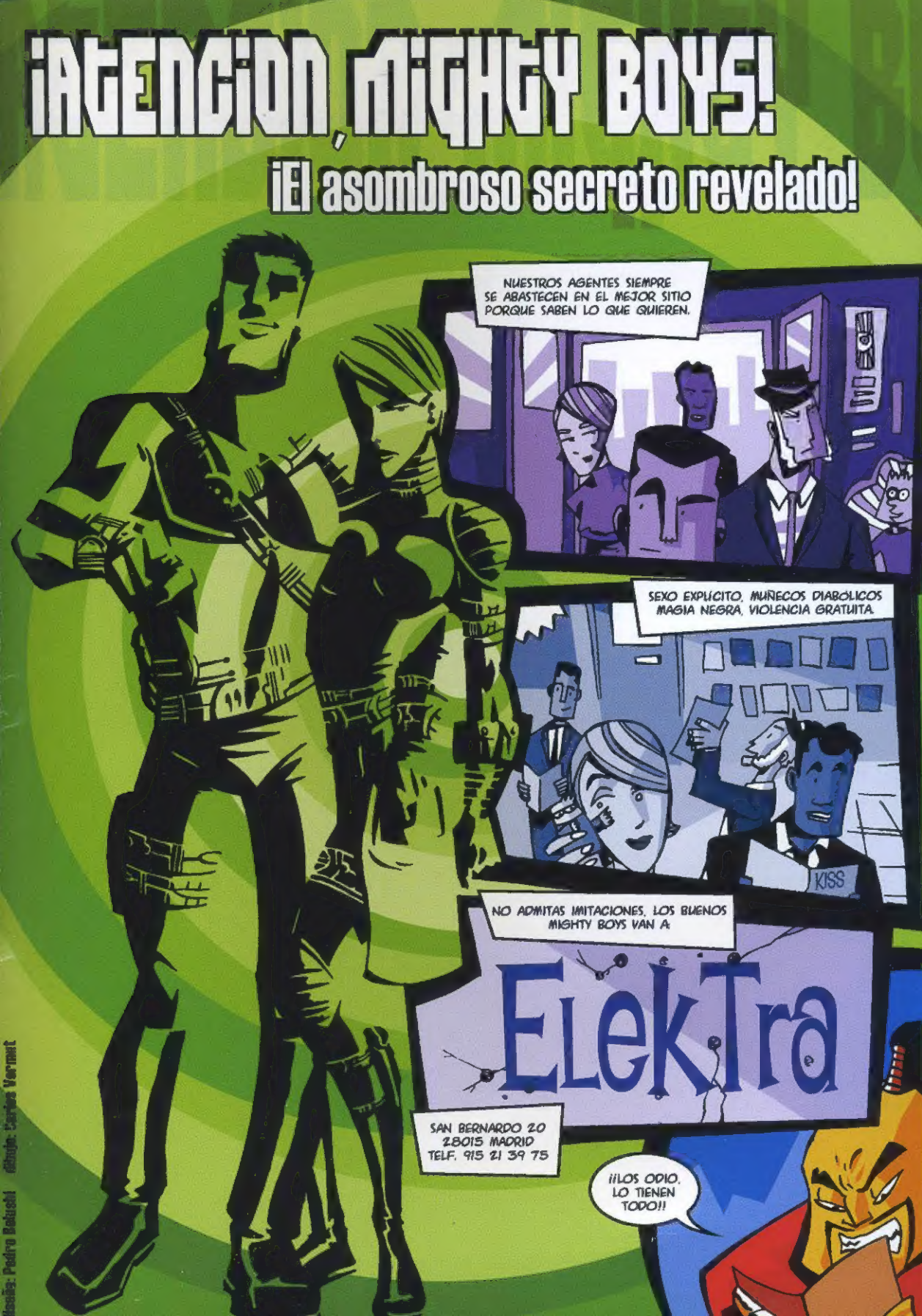
Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
Merchandising
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

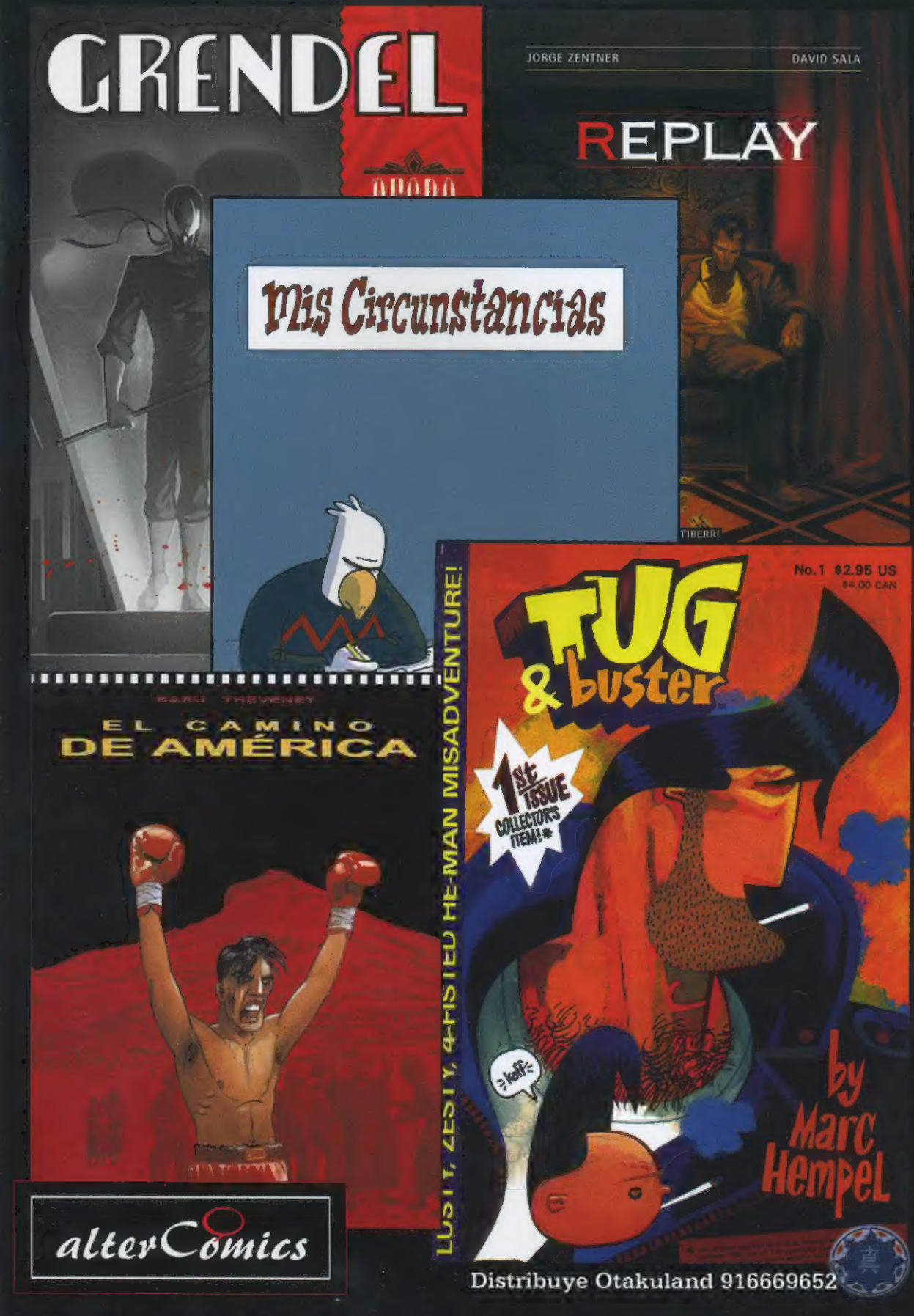
GIGAMESH
Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona
vicio y subcultura
Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.
Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.
Visítanos en www.gigamesh.com

¡ATENCION, MIGHTY BOYS!

¡El asombroso secreto revelado!


NUESTROS AGENTES SIEMPRE SE ABASTECEN EN EL MEJOR SITIO PORQUE SABEN LO QUE QUIEREN.
SEXO EXPLÍCITO, MUÑECOS DIABÓLICOS MAGIA NEGRA, VIOLENCIA GRATUITA.
KISS
NO ADMITAS IMITACIONES, LOS BUENOS MIGHTY BOYS VAN A:
ElekTra
SAN BERNARDO 20
28015 MADRID
TELF. 915 21 39 75
¡¡LOS ODIO. LO TIENEN TODO!!

Guión: Pedro Bolaski Dibujo: Carlos Vermut


GRENDEL
JORGE ZENTNER
DAVID SALA
REPLAY
TIBERRI
Mis Circunstancias
EL CAMINO DE AMÉRICA
TUG & buster
No. 1 $2.95 US
$4.00 CAN
1st ISSUE COLLECTORS ITEM!*
by Marc Hempel
alterComics
Distribuye Otakuland 916669652

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED:
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.